МЕГА ПОСТЕР +микропостер!

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2 и S.T.A.L.K.E.R.: OBLIVION LOST

КОМПАКТ-ДИСК №1 В МИРЕ

ЛУЧШИЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ В РОССИИ

176 СТРАНИЦ

www.igromania.ru

ИГРОМАНИЯ

10 (61) 2002

ISSN 1560-2583

В НОМЕРЕ:

ОЧАРОВАНИЕ УЖАСА
THE THING

БОЕВИК В ЧЕРНОБЫЛЕ
S.T.A.L.K.E.R

НОВЫЙ ВИТОК МЕГАХИТОВЫХ СЕРИЙ
ICEWIND DALE 2
ПРОТИВОСТОЯНИЕ IV

В НОМЕРЕ:

РУССКИЙ
COUNTER-STRIKE

FLASHPOINT:
СЕТЕВАЯ ТАКТИКА

КИНО ПРО
RESIDENT EVIL

КАРТОГРАФИЯ
WARCRAFT III

НА КОМПАКТЕ:

НОВАЯ ВОЙНА ГОРДОНА ФРИМЕНА
HALF-LIFE: TIMELINE

СУПЕРШПИОНСКИЙ БОЕВИК
NOLF: LAST STAND

ЛУЧШИЕ ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ
MORROWIND

ВСЕ БУДЕТ ПУТЕМ. ПУТЕМ КАРЛИТО...
MAFIA

БОЛЬШЕ 300 ИГР в номере и на компакте

ЖДЕМ
Highland Warriors • Iron Storm • Warlords IV
Metal Gear Solid 2: Substance • Rise of Nations
James Bond 007: Nightfire • Duality • GTA III: Vice City

ИГРАЕМ
Icewind Dale II • Дорожное приключение
Противостояние IV • The Thing • Другая война
Hover Ace • Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt
Farscape: The Game

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ
Firestarter • Need For Speed: Hot Pursuit 2

ПРОХОЖДЕНИЯ И ТАКТИКА
Zanzarah: The Hidden Portal
Дорожное приключение (Runaway)

ОБЛОЖКА: MAFIA THE CITY OF LOST HEAVEN

Gamespot: The Sum of All Fears, без сомнения, один из самых доступных тактических шутеров, которые когда-либо были созданы."

"фантастический тактический боевик с видом от первого лица" ign.com

ЦЕНА СТРАХА

СМОТРИТЕ \ «ЦЕНА СТРАХА» САМЫЙ КАССОВЫЙ ФИЛЬМ **ИГРАЙТЕ \ САМЫЙ ДОЛГОЖДАННЫЙ ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР**

Игра создана по мотивам блокбастера от Paramount с Беном Аффлеком в главной роли и бестселлера от Тома Клэнси об очередных похождениях спецагента Джэка Райана. Вам выпал шанс стать главой анти-террористического отряда, от которого зависит судьба человечества. Как командир подразделения, вы будете вести своих бойцов в самый жар битвы, или же, наоборот, вам придётся затаиться, чтобы незаметно проникнуть в помещении и разместить там "жучок"; да и спасение заложников также входит в ваши обязанности.

Локализовано компанией **Revolt Games.** Издатель **"Руссобит Паблишинг"** Отдел продаж т:(095)212-44-51, 212-01-81, 212-27-61
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90 e-mail: **office@russobit-m.ru,** адрес в Интернете: **www.russobit-m.ru**

ИГРОМАНИЯ

ПРИВЕТСТВУЮ! В замечательное время мы с вами живем. Его замечательность состоит в том, что каждый месяц появляется от одной до трех игр, претендующих на то, чтобы быть причисленными к классике. Игр, достойных называться шедеврами. Способных навечно остаться в нашей памяти. Если, скажем, в прошлом году игровая индустрия позволяла нам подолгу ностальгировать "о днях минувших" или глотать слюну "в ожидании грядущего", то сейчас мы с вами едва успеваем играть во все то реально интересное, что появляется. В числе последних сенсаций — именно сенсаций! — следует назвать Mafia: The City of Lost Heaven, послужившую темой для новой обложки "Игромании", и The Thing.

Если бы меня спросили, какие две игры надо смешать между собой, чтобы получить нечто феноменальное и сверхуспешное, я бы, вероятно, назвал GTA 3 и Max Payne. И именно по такому пути пошли разработчики из Illusion Softworks, создавая гениальнейший гангстерский боевик с недвусмысленным и захватывающим названием Mafia. Жестокий городской беспредел GTA 3, кинематографичность Max Payne, колорит Америки тридцатых годов и современные графические технологии дарят нам с вами шедевр, способный надолго поселиться на винчестерах наших компьютеров.

Другой мегахит — The Thing. Многие признают Джона Карпентера лучшим режиссером из когда-либо снимавших фильмы ужасов. При этом общепризнанно, что лучшим его ужастиком является "Нечто" ("The Thing"). Это действительно ошеломительный фильм, и если вы не видели, то рекомендую вам отыскать его в прокате и посмотреть... Смею заверить — вы не пожалеете. И втройне вы не пожалеете, окунувшись в мир продолжения кинофильма — одноименную компьютерную The Thing... Возможно, это самая страшная игра за всю историю индустрии. И она чертовски увлекательна.

А еще за прошедший период появились долгожданные продолжения Icewind Dale и "Противостояния". В отличие, например, от Heroes IV, где разработчики очередной раз поставили все с ног на голову, создав почти что новую игру под тем же названием, в Icewind Dale 2 и в "Противостоянии IV" все остается по-прежнему. Только всего больше и все еще лучше и продуманнее. Вполне достойные сиквелы, которые будут интересны каждому поклоннику серий.

Кстати говоря — по поводу Heroes IV. Объявленный нами в июле "Героический конкурс" близится к своему завершению. Когда этот номер будет в типографии, на электронный ящик конкурса придут последние карты. И в ноябрьской "Игромании", если наше жюри успеет протестировать все работы, вы прочтете финальное подведение итогов конкурса, сопровождающееся вручением наград и чествованием победителей. Слегка забегая вперед, скажу, что конкурс однозначно удался: по-настоящему качественных и интересных карт оказалось даже больше, чем мы ожидали. Это, конечно же, радует.

Продолжая тему выдающихся игр последнего времени, скажу пару слов о "Сталкере". Он же — S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost. Это находящийся в разработке потенциальный отечественный блокбастер, замешанный на чернобыльской катастрофе и имеющий солидные шансы сказать веское слово в жанре экшенов. Читайте наш репортаж в "Территории разлома". И, раз уж зашла речь, там же вы обнаружите статью об игрушке Anti-Terror, которая создается уральскими умельцами и призвана ни много ни мало — затмить Counter-Strike. Вот уж поистине сенсация!

Далее мне бы хотелось обратить ваше внимание на рубрику "Deathmatch". Помимо извечных Quake III Arena, Unreal Tournament и Counter-Strike, под ее прицел попали Return to Castle Wolfenstein, Jedi Knight 2: Jedi Outcast и Operation Flashpoint. В ближайшее время планируется осветить и другие игры, интересные с точки зрения сетевых баталий. Статьи призваны не только привести вас к вершинам профессионализма в названных игровых вселенных, но и, возможно, открыть их для вас с точки зрения мультиплеера.

По поводу журнальной рубрикации. Помните, несколько месяцев назад я говорил о том, что мы собираемся объединить в единый блок рубрики "Мастерская", "Вскрытие" и "Самопал"? Это произойдет со следующего номера. Объединение будет производиться на основе нового дизайна, который мы уже в этом номере пробуем для "Мастерской" (можете оценить и высказать свои комментарии). Цель объединения — теснее интегрировать наполнение рубрик между собой, что сейчас порой бывает проблематично.

И еще из нововведений. Таблица локализаций из "Новостного меридиана" переехала в раздел "Краткие обзоры", где ей самое место. При этом она теперь будет публиковаться частично в номере и полностью — на компакт-диске. Плюс к тому, для локализаций мы сделали более упрощенный и вместе с тем гораздо более симпатичный вариант рейтинга. Как именно это выглядит — смотрите в номере.

На этом все. Желаю удачи!

Денис Давыдов
editor@igromania.ru

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Игромания-М»
Генеральный директор
Александр Парчук (parchuk@igromania.ru)
Зам. ген. директора
Евгений Исупов (isupoff@igromania.ru)

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Денис Давыдов (editor@igromania.ru)
Зам. главного редактора
Петр Давыдов (pdavydov@igromania.ru)
Редакторы
Олег Полянский (rod@igromania.ru)
Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru)
Федор Усаков (fedor@igromania.ru)
Николай Пегасов (pegasoff@igromania.ru)
Дизайн и верстка
Илья Гапиев (ib@igromania.ru)
Денис Ганночка (donden@igromania.ru)
Виктор Бодров (victorus@igromania.ru)
Программист
сайта и компакт-диска
Денис Валеев (dionis@igromania.ru)
Верстка сайта и компакта
Ирина Сидорова (lada@igromania.ru)
Вспомогательный состав
Антон Логвинов (fx@igromania.ru)
Илья Викторов (orange@igromania.ru)
Дмитрий Бурковский (dmitri@igromania.ru)
Вредоносный состав
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)
Вдохновляющий состав
Катя Синичкина (kat@igromania.ru)
Корректор
Изабелла Шахова (burivuh@igromania.ru)

СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Константин Есин (sales@igromania.ru)
(podpiska@igromania.ru)
Евгений Гудошников, Серьян Смакаев
Сордана Карагулова

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА

Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
тел./факс 231-2364

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. (095) 231-2365, тел./факс 231-2364
e-mail: editor@igromania.ru
сайт: www.igromania.ru

Журналу всегда требуются талантливые литеры. Если вы чувствуете себя таковым — обращайтесь на editor@igromania.ru.

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1998 г.

Цена свободная.
Отпечатано в IS-Print Oy, Finland
Печать компакт-диска: "Арк систем"
(095) 748-0730/31/32, office@arkcd.com,
www.arkcd.com.

Тираж 61.750.

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

Ведущий "Новостного меридиана":
Армен Есаулов (undead@igromania.ru)

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ

Онлайновая анархия

Funcom решила подготовиться к выходу дополнения к Anarchy Online — Shadowlands. Поскольку до выхода аддона еще далеко (как минимум 4-5 месяцев), зимой планируется выпустить так называемый booster pack для игры. Говоря простыми словами — это что-то среднее между патчем и аддоном. В booster pack нас ждут новые возможности (контроль над нашими землями), немного обновленные графика и звук. Пока неизвестно, по какой цене будет продаваться этот джентльменский набор, но явно дешевле полноценного дополнения. "Зачем все это нужно?" — спросите вы. Да просто разработчики не хотят заставлять поклонников игры


Anarchy Online

ждать. Частично Shadowlands уже готов, так почему бы не показать его геймерам, а заодно устроить некое подобие тестирования? Да и немного подзаработать на этом можно.

Черви Activision

Activision подписала договор с английскими разработчиками из Team 17, согласно которому Activision издаст третью реинкарнацию Worms, а также еще одну игру из "червивой" серии. Напомню, что, в отличие от предшественников, в Worms 3 появится полностью трехмерный, деформируемый и разрушаемый ландшафт, который дополнит собой отличную мультипликационную графику игры. Сражения червяков станут еще более захватывающими, будут добавлены новые бонусы, оружие и многое другое. Выход третьей части Worms намечен на 2003 год.

Как вы яхту назовете...

Долгое время по Сети бродило множество слухов по поводу названия аддона для Medal of Honor: Allied Assault. И вот наконец-то стало известно, что дополнение будет названо Medal of Honor: Allied Assault — Spearhead. Аддон будет состоять из девяти сингловых карт, дюжины карт


Medal of Honor: Allied Assault

для мультиплеера и прочих вкусностей. Выход Spearhead запланирован на ноябрь этого года.

Кровососущие бестии

Вы когда-нибудь представляли себя охотником за вампирами, который без конца рубит кровопийц на части в стиле героя Уэсли Снайпса в фильме "Блэйд"? Если ваш ответ — "да", то добро пожаловать в мир Vampire Hunter: The Dark Prophecy от Psyonix. The Dark Prophecy — это шутер, построенный на движке Unreal Tournament. Мы выступаем в роли бродяги Джека Хьюстона (Jack Houston), на которого внезапно обрушилось супергеройское бремя — спасти Землю-матушку от глобального нашествия кровососущих тварей.


Vampire Hunter

Разработчики заявляют, что возможности движка UT будут использоваться в игре на всю катушку. Помимо этого, они хвастаются наличием скелетной анимации, возможностью переключаться между видами от первого и третьего лица, а также обещают шикарные ближние бои и кровавое месиво с применением 45 калибра. Готовьте серебряные пули, господа. Охотиться на зубастиков нам предстоит в начале 2003 года.

Если же вам этой игры окажется мало, не расстраивайтесь. Spellbound Entertainment готовит для нас еще одного охотника. Правда, Vampire Hunter (именно так, и никаких там The Dark Prophecy) — это скорее RPG (с видом а-ля Commandos), нежели экшен. Сюжет игры разработчики писали, основываясь на таких фильмах, как Interview with the Vampire и "Дракула" Брэма Стокера. Мы сможем вжиться в роль детектива, журналиста, актрисы, доктора, отставного солдата или священника. Как только перевоплощение состоится, нам предстоит навести порядок в Лондоне, Париже, Праге и, конечно же, Трансильвании. Выход игры запланирован на четвертый квартал 2003 года.

СРОЧНОВНОМЕР

Черный маркетинг

Новость сезона! Маркетологи компании Acclaim Entertainment сошли с ума. Иначе охарактеризовать их новую политику у меня просто не поворачивается язык, а пальцы отказываются ложиться на клавиши. Спрашиваете, что случилось? Для начала эти нехорошие люди предложили за 500 фунтов стерлингов любому желающему переименоваться в охотника на динозавров по имени Турок. Носить это имя требуется один год, после чего можно вновь обозваться Васей Пупкиным. Подобная идея возникла у маркетологов в ходе рекламной кампании новой игры Acclaim — Turok: Evolution.


Turok: Evolution

Через некоторое время бредовая идея получила ожидаемое и не менее бредовое продолжение. Acclaim предложило десять тысяч долларов той семье, в которой первого сентября родится ребенок и которая первой назовет этого ребенка ... в общем, вы догадались, как она его назовет. Так и представляю себе акушерку, которая сообщает отцу: "Поздравляю, у вас — охотник на динозавров!". Носить рекламное имя новорожденному придется также один год. И все бы, может, и ничего, если бы на этом история заканчивалась. Но увы. В Acclaim подумали еще немножко (судя по всему, думали действительно чуть-чуть) и сделали новый ход конем. Компания решила заняться бесплатной установкой надгробий. При этом на надгробиях планировалось размещать логотипы игры Shadow Man 2, которая как раз повествует о приключениях в загробном мире. К счастью, в компании таки нашлась одна светлая голова, которая убедила другие головы одуматься. Теперь Acclaim будет приводить установленные надгробия в порядок, а вынужденные жертвы этой рекламной кампании постараются забыть об этом кошмаре. Остается только надеяться, что на этом Acclaim остановятся и будут использовать куда более привычные трюки для рекламы своих игр.

Индианаполис 2003


NASCAR Racing 2002 Season

О чем должен подумать каждый уважающий себя игроман, услышав название Papyrus Racing Games? Конечно, о гонках серии NASCAR. Да-да, той самой гоночной серии, которую колит и лелеет каждый американец и которую любит так же, как бейсбол или американский футбол. Под оглушительный рев моторов и скрежет металла Sierra и Papyrus анонсировали свой новый проект в линейке игр NASCAR — NASCAR Racing 2003 Season. Изменение последней цифры на тройку сулит нам не только тотальную перекраску всех машин и обновленные составы команд. В новой игре нас также ждут: значительно улучшенные графика и звук, общие уроки вождения, рекомендации по пилотированию на конкретных трассах и многое другое. Почувствовать хваленую атмосферность игры на своей шкуре мы сможем уже в феврале следующего года.

Бессмертие — миф? Реальность!


Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder

Нет, друзья, наверное, мы с вами не доживем до того момента, когда серия Тома Клэнси канет в Лету окончательно и бесповоротно. И не потому, что средняя продолжительность жизни неумолимо близится к нулю, а в Подмосковье снова рванула гигантская дымовая шашка. Нет, все гораздо проще.

Компания Ubi Soft анонсировала новенький набор миссий для Tom Clancy's Ghost Recon — Island Thunder. Миссии будут проходить в 2009 году на Кубе. Старичок Фидель выкурил последнюю сигару и с чистой совестью отбросил армейские ботинки. Впервые за десятилетия наметилась перспектива свободных, демократических выборов. Но Куба не была бы Кубой без наркоборонов. Обнюховшись белого порошка, один из наркош собирается захватить власть в стране. И тут... Правильно, приходят американцы и устраивают всем Хиросиму во имя мира во всем мире.

Island Thunder будет включать в себя восемь сингловых миссий, пять мультиплеерных карт, двенадцать новых видов оружия для мультиплеера и два новых сетевых режима игры. Помимо этого, в игру будет добавлена кое-какая новая техника, а также появятся высадки с вертолета. Выход Island Thunder намечен на ноябрь этого года.

Казаки-разбойники


Cossacks: Back to War

Немецкие разработчики из компании CDV заявили, что начаты работы над вторым по счету аддоном для стратегии Cossacks — Back to War. В продолжении для нас приготовлено более ста новых миссий, две новые нации, четыре уровня сложности, новенькая VIZOR система просмотра сетевых баталий, а также дополнительные тридцать миссий от самых ярых поклонников игры. Стоит отметить, что для установки Back to War совсем не

обязательно иметь еще и оригинальную версию Cossacks, благо Back to War — хоть и аддон, но самостоятельный. Вернуться на поле брани и порубить врага шашкой нам предлагается в октябре этого года.

Morrowind разрастается

Bethesda Softworks несказанно обрадовала многочисленных фанатов Morrowind, объявив, что уже в ноябре выпустит дополнение для этой хитовой RPG. Разработчики постарались на славу, чтобы и без того огромный мир Morrowind стал еще больше в The Elder Scrolls III: Tribunal. Судьба Morrowind снова окажется в наших руках. Улучшенная система записей в журнале, новые монстры, оружие, доспехи и, конечно же, опасные приключения в скором времени обрушатся на наши геройские плечи. Но ничего, мы уже привыкли. Справлялись раньше, справимся и на этот раз.

Коротко о главном

Совершим небольшой экспресс-обзор свежепоступившей информации от различных разработчиков. Итак...

Xicat Interactive поделилась кое-какими деталями по поводу готовящегося к выходу шутера Sniper: Path of Vengeance. Игра построена на

Sniper: Path of Vengeance

мощном движке Lith Tech Jupiter. На протяжении 25 уровней нам предстоит отстреливать мафиози всех мастей: от колумбийских наркобаронов до китайских триад. Выйти игра должна в самое ближайшее время.

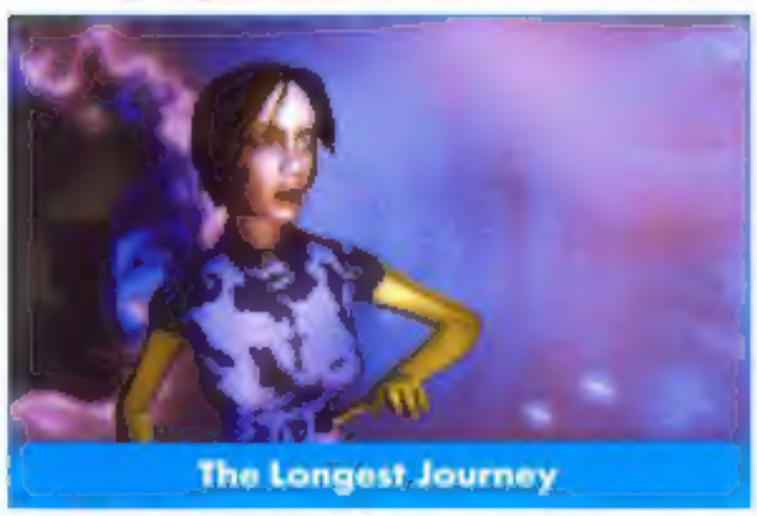
Eidos Interactive собирается заняться изданием целой серии игр, основанных на популярном в Америке рестлинг-шоу — Backyard Wrestling. Более подробной информации пока, к сожалению, нет.

Activision подтвердила серьезность своих намерений по поводу выпуска Star Trek: Elite Force II в первом квартале 2003 года. По сравнению с предшественником, Elite Force II порадует нас доработанной графикой на основе движка Quake III и новыми миссиями с разветвленным сюжетом.

Создатели игры Project Nomads — Radon Labs — анонсировали свой новый проект с чисто немецким названием — Schwarzenberg. Именно так называется город, находящийся высоко в горах неподалеку от чешской границы. Игра планируется как смесь экшена и адвенчуры, а ее сюжет основан на реальных событиях, происходивших во время второй мировой. Выход игры намечен на четвертый квартал 2004 года.

ИНДУСТРИЯ

Обновленная верхушка Funcom



The Longest Journey

В компании Funcom произведена перестановка на самом высоком уровне. Отныне президентом компании, известной большинству геймеров по играм The Longest Journey и Anarchy Online, является Тронд Арне Аас (Trond Arne Aas). Ранее занимавший пост президента Андре Бэкен (Andre Backen) теперь почетный директор одного из подразделений Funcom. Каким образом эти события отразятся на политике компании (и отразятся ли вообще), мы узнаем в ближайшем будущем.

BioWare снова на коне

Компания-создатель хита Neverwinter Nights, BioWare, была вновь включена в элитный список Deloitte & Touche Canadian Technology Fast 50. В этот список входят 50 наиболее быстро прогрессирующих канадских компаний, которые работают на благо высоких технологий (то бишь для нас с вами). В BioWare этому событию несказанно обрадовались, пообещав и впредь радовать своих многочисленных поклонников.

Даты выхода игр

Сентябрь

Largo Winch: Empire Under Threat	06
Battlefield: 1942	10
Another War	15
Divine Divinity	17
Empire Earth: The Art of Conquest	17
Prisoner of War	17
Links 2003	19
New World Order	20
Law & Order: Dead On the Money	24
Beam Breakers	27
Offroad Arena	28
Xpand Rally	29
Conflict: Desert Storm	30
Unreal Tournament 2003	30

Октябрь

Hitman 2: Silent Assassin	02
NHL 2003	02
RollerCoaster Tycoon 2	07
No One Lives Forever 2	08
Duke Nukem Forever	14
Colin McRae Rally 3	15
Archangel	18
Combat Flight Simulator 3	18
G.I. Combat	15
Rayman 3: Hoodlum Havoc	20
Глаз Дракона	20
Need for Speed: Hot Pursuit 2	21
Hearts of Iron	24
RalliSport Challenge	24
FIFA 2003	29
NBA Live 2003	29

Ноябрь

Indiana Jones and the Emperor's Tomb	01
S.W.A.T.: Urban Justice	05
Command & Conquer: Generals	14
ИЛ-2 Штурмовик: Забытые Сражения	14
Breed	15
Ghost Recon: Island Thunder	15
Robin Hood: Defender of the Crown	15
Tomb Raider: The Angel of Darkness	16
Star Wars: Galaxies	17
I.G.I. 2: Covert Strike	20
Soldiers of Anarchy	24
K.Hawk: Survival Instinct	25
Gothic II	29

Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несанкционированное перенесение сроков выхода игр издателями и разработчиками.

СРОЧНОВНОМЕР

Оживление LucasArts

Нет, это просто фантастика. Сначала LucasArts объявляет о готовящемся продолжении Full Throttle, а теперь о разработке Sam & Max 2. Сразу вспоминается далекий 1993 год и классическая адвенчура от LucasArts — Sam & Max Hit the Road. Именно за счет таких красочных, веселых и интересных игр компания и прославилось в свое время. Согласитесь, весьма забавно смотреть на говорящую собаку и кролика, которые решают хитрые задачки, попутно откалывая всяческие приколы. И вот теперь LucasArts наверняка хочет повторить успех своих игр, вспомнить молодость, так сказать. К сожалению, сиквел нам придется ждать больше года. Приключения безумной полицейской парочки продолжатся в первом квартале 2004!

Большие деньги EverQuest


EverQuest: The Shadows of Luclin

Говорят, чужие деньги считать неприлично. Возможно. Поэтому считать мы их не будем. Мы обратимся к тем, кто уже все посчитал за нас. Согласно статистике, в мире глобальной онлайновой игры EverQuest обитают 433 тысячи игроков, которые каждый месяц приносят японскому гиганту Sony пять миллионов долларов. Что вы говорите, маловато будет? Тогда напомню, что вся эта отлаженная структура действует практически без постороннего вмешательства. Доходное это дело, убийство драконов.

РОССИЯ

Космический металлолом


Hegemonia: Legions of Iron

Фирма 1С и компания Nival Interactive объявили о подписании договора между компаниями Nival Interactive, Wanadoo и 1С на издание в России, на территории стран СНГ и Балтии стратегии в реальном времени "Гегемония" (оригинальное название — Hegemonia: Legions of Iron). В этой игре нам предстоит встать на одну из противоборствующих сторон (старушка Земля или колониальный Марс) и отправиться на завоевание космических просторов за границами солнечной системы. По мере прохождения игры мы будем продвигаться по служебной лестнице все выше и выше и в конце концов возьмем под свое командование целые межзвездные флотилии. Так что, несмотря на свой стратегический характер, основной упор в игре делается на космические баталии, нежели на менеджмент и дипломатию. О дате выхода локализации пока ничего не известно. Скорее всего — это будет либо конец этого года, либо начало следующего.

Свободу Шотландии!


Highland Warriors

Фирма 1С, договорившись с немцами из компании Data Becker, собирается издать стратегию Highland Warriors. Сюжет игры лучше всего иллюстрирует эпический фильм Brave Heart ("Храброе сердце") с Мелом Гибсоном в главной роли. Нам придется сражаться за свободу шотландского народа. В игре нас ждут 4 исторические кампании (всего более 30 миссий), возможность играть за одну из четырех наций, сложная экономическая система, поддержка игры по локальной сети и Интернету, редактор карт и многое другое. На западном рынке игра должна появиться в четвертом квартале этого года, а локализованная версия выйдет немного позже.

Виновен!

Компания "Новый Диск" подписала эксклюзивное лицензионное соглашение с компанией Legacy Interactive, согласно которому "Новый Диск" займется изданием и распространением игры Pursuit of Justice на территории России, стран СНГ и Балтии. Для неосведомленных скажу, что компания Legacy Interactive прославилась своими симуляторами скорой помощи из серии Real Life Games. Pursuit of Justice также принадлежит к этой серии, правда, вместо привычной медицинской тематики нас ждут будни окружного прокурора. Придется вживаться в роль хитрого обвинителя, устраивать допросы с пристрастием, предоставлять суду и присяжным неопровержимые доказательства вины подсудимого и готовить почву для самых суровых приговоров. Работа с уликами и допрос подозреваемых, осмотр места преступления и анализ информации по аналогичным делам, очная ставка и выступление в суде — все, что встречается в практике государственного обвинения, есть в этой игре. Игра выйдет как в DVD-упаковке, так и в экономичном варианте в так называемых jewel'ах. Дата выхода локализации пока неизвестна.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Онлайновые репрессии

Зная отношение Blizzard к использованию читов на серверах Battle.net, я не удивился, когда услышал о новой порции "банов". Проще говоря, черный список CD-ключиков WarCraft III пополнился новыми цифрами. Компания также пригрозила еще не пойманным, что в случае продолжения нечестной игры их ждет то же участь, то есть потеря заветного ключа. Вся эта шумиха в основном связана с так называемым Maphack'ом, благодаря которому игрок может спокойно открыть всю карту и наблюдать за каждым действием противника. Подобная утилита давным-давно пользуется успехом у огромного количества игроков в Diablo II, но там последствия от ее использования все же не так значительны, как в случае с WC3.


WarCraft III: Reign of Chaos

Помимо Blizzard, озабочена проблемами онлайнового читинга и Valve. Именно поэтому компания постепенно претворяет в жизнь свою новую программу против читов. Обновления серверной стороны позволяют с высокой долей вероятности вычислить читера и заблокировать ему доступ на все (!) официальные сервера на 24 часа. Игроки крупных Counter-Strike кланов уже высказались в поддержку новой политики компании, поскольку подобные методы позволяют исключить 60 процентов возможных читов. В дальнейшем система наверняка будет дорабатываться, чтобы приблизиться к заветным 100 процентам. И тогда, наверное, 24 часами дело не ограничится. Как вам нравится идея пожизненного "бана"?

Тебя как звать, мальчик?

Продолжая тему онлайновых игр и денег, хочется упомянуть о новой инициативе Origin. Компания пошла навстречу геймерам и разрешила переименовывать своих виртуальных героев в мире Ultima Online. Так что если пять лет назад вы, не подумав, назвали своего героя "c00l HaCkeR", ничего страшного. Теперь вы можете дать ему куда более достойное имя. Правда, в корыстных целях Origin берет за эту услугу 30 долларов. Что ж, могу только похвалить менеджеров компании. Они нашли очередной верный способ заработать деньги.

DOOM III на QuakeCon 2002

На прошедшей недавно ежегодной выставке QuakeCon Джон Кармак поделился своими соображениями по поводу будущего компьютерных игр в целом и DOOM III в частности. Джон много говорил по поводу перспективности 64-битного цвета. И хотя в DOOM III 64-х бит нам не видать, новая глубина уже не за горами. Кармак также напомнил собравшимся, что новый DOOM будет поддерживать DD 5.1. Однако здесь стоит оговориться. Поддержка-то будет, но не аппаратная. Спрашивается — зачем нагружать процессор обработкой 3D звука, если для этого есть специальные чипы на соответствующих звуковых картах? В то же время Кармак сказал, что на Xbox, возможно, будет аппаратная поддержка DD 5.1. Интересно, каким таким образом? То ли это неудачная шутка Джона, то ли жестокая правда. Как бы то ни было, большая часть движка игры уже готова (Кармак уже задумывается о движке следующего поколения), и ребята в id уже вовсю работают над начинкой игры. Джон сказал, что, несмотря на всю масштабность DOOM III, они не собираются привлекать дополнительных художников, программистов и прочих деятелей, а будут сами ковать свои миллионы. Говоря о геймплее, Кармак обмолвился, что хотя сингловая часть DOOM III и будет куда более увесистой, чем у конкурентов, пройти игру можно будет за выходные. Что касается предполагаемой даты выхода нового хита, то здесь все без изменений. Джон не хочет показывать игру на следующей выставке E3, так что ждать выхода DOOM III стоит где-то весной 2003 года.

Игровое обновление ЦУМа

Вот уже некоторое время ведется глобальная реконструкция одного из самых старейших московских магазинов. О всех новшествах говорить не будем, коснемся лишь того, что может заинтересовать нас с вами — геймеров. В конце августа открылись два обновленных этажа (5-й и 6-й), полностью посвященные разного рода медиа-продукции. Анонсированные ранее как подобие "Горбушки", они действительно пока оправдывают обещания большим выбором продукции и относительно низкими ценами. Основной плюс новых залов

— возможность личного просмотра и прослушивания всего представленного ассортимента. Для этого установлены не только компьютеры, CD-проигрыватели, но и различные игровые приставки. Милости просим. Приходите, не пожалеете.

Судный день

На состоявшемся в Сан-Франциско собрании "Международной Ассоциации Разработчиков Компьютерных Игр" было объявлено о формировании "Комитета Стандартизации Интерфейса Искусственного Интеллекта (ИИ)". Проще говоря, комитет создан для того, чтобы разработчики компьютерных игр не тратили драгоценное время на рутинные процедуры написания ИИ, а сразу переходили к более сложным стадиям разработки. Основная задача комитета — установить в игровой индустрии некие стандарты разработки ИИ. После чего можно будет перейти на новый уровень разработки уже более продвинутых моделей. Комитет состоит из 65 участников, каждый из которых — эксперт в области создания ИИ. Помимо специалистов различных университетов, сюда также входят люди из Ensemble Studios, Lionhead Studios и LucasArts Entertainment.

Греки против игр

В прошлом номере я писал о том, что правительство Греции запретило все виды компьютерных игр на территории страны. Прошу прощения, но в новость вкралась неточность. Тогда закон находился лишь на стадии рассмотрения, и вот теперь он, к сожалению и стыду всех греков, официально принят. Так что, находясь в Греции, не вздумайте поиграть в шахматы на своем ноутбуке в гостинице. Если вы все-таки рискнете и будете пойманы, вам грозит штраф в десять тысяч евро и до трех месяцев звездного неба за стальными прутьями. Остаются непонятными две вещи. Первая — зачем было запрещать компьютерные игры любого рода? Ведь вся эта катавасия направлена лишь на одно — борьбу с незаконными играми в Интернет-казино. И вторая — может, сразу запретить все игры, включая спортивные? А что, там тоже тотализаторы есть. ■

ОЖИДАЙТЕ ОСЕНЬЮ ПРОДОЛЖЕНИЕ ИГРЫ ШТОРМ

ШТОРМ

СОЛДАТЫ НЕБА

Рубрика "CD-Мания" содержит краткую информацию обо всем, что находится на октябрьском компакт-диске "Игромании". На самом компакте содержатся детальные развернутые описания, инструкции по инсталляции и скриншоты. Основными разделами компакт-диска являются "Демо-версии", "Патчи", "Трейнеры", "Драйверы", "Игровая зона", "Deathmatch", "По журналу", "КОДекс", "Руководства и прохождения", "Софтверный набор", "Мозговой штурм" и "Инфоблок". Компакт базируется на уникальном движке, обладает меняющимся каждый месяц оригинальным интерфейсом, содержит вступительный видеоролик и подборку игровой музыки.

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Ведущий блока: Геймер
(gamer@sobaka.igromania.ru)

Если бы номер сдавался в типографию на неделю-полторы позднее, то в него успели бы руководства/прохождения по совсем недавно появившимся мегахитам **The Thing**, **Mafia**, **Icewind Dale II** и **"Противостояние IV"**. Однако номер уходит в типографию не раньше и не позже, чем это предначертано Богом и судьбой, и поэтому материалы по означенным играм вы сможете прочесть не ранее чем через месяц. Впрочем, может быть, по некоторым из них мы успеем подготовить предварительные частичные материалы уже сейчас... но даже на это не стоит рассчитывать, т.к. времени у нас на это имеется совсем мало.

Из всего остального, что появилось в продаже и на изучение чего у нас имелось времени в достатке, остаются **Runaway** и **Zanzarah**. Каковых я радостнейшим образом вашему вниманию и представляю.

1. **Zanzarah. The Hidden Portal. Автор — Пятнистая Рысявка.** Обширнейший материал, охватывающий все аспекты игры. Прилагается сохраненка из финала.

2. **Runaway: A Road Adventure (Дорожное приключение). Автор — Юлия Черных.** Конечно же, прохождение и еще раз прохождение! Сохраненки прилагаются.

*Руководства и прохождения публикуются: 1. На компакте в одноименном разделе. 2. На компакте в виде **RTF-файлов** в CD:\Draft\Guides (там таблицы удобнее смотреть). 3. На сайте журнала по адресу WWW.IGROMANIA.RU.*

Материалы являются собственностью журнала и не могут быть опубликованы где-либо без нашего письменного разрешения.

КОДекс

С февраля 2002 года на компакте находится гигантская база кодов примерно ДЛЯ 720 ИГР, которая каждый месяц обновляется на основе материалов очередного номера "Игромании". Все коды проверены и работоспособны (в отличие от любых других кодов, которые вы можете найти в иных источниках). Пользуйтесь в свое удовольствие!

ИГРОВАЯ ЗОНА

Составитель "Игровой зоны": or@NGE
(orange@igromania.ru)

Гамарджоба, дорогие мои, то есть здравствуйте. Наконец-то началась осень, а следовательно, свежие релизы попарли, как гробы после вождя. Общественность бдит, а каждый заслуживающий внимания свежачок быстрехонько обрастает всяческими вкусными дополнениями. В этот раз в "Зоне" двое новичков, вышедших, правда, еще летом — **Age of Wonders II**, для которой заготовлена первая (и, уверяю вас, не последняя) пачка карт, а также **Team Factor**, дополнительные миссии для которой по мере появления локализуются компанией NMG. Темой компакта вновь провозглашается неувядающая **Half-Life**, точнее, очередной неофициальный аддон для нее. Прямой родственник "Халфы", **Counter-Strike**, вновь попал в мои хищные лапы, так что придется еще немного потерпеть — со следующего номера за "Контру" все-таки возьмется великий и могучий J.B. Ну и, наконец, настоятельно рекомендую обратить пристальное внимание на большие подборки по мегахитовым **Morrowind**, **Neverwinter Nights** и **WarCraft III**.

#01. Ил-2: Штурмовик

Свежая подборка альтернативных вариантов раскраски для самолетов "Ла-5", "Миг-3", "P-39" и, собственно, "Ил-2".

#02. Крутой Сэм (Serious Sam)

Каждая синглплеерная карта для Serious Sam — событие, особенно если она сделана отечественным маппером. Уровень Sam Super Star от Slavan tazan — не исключение. Отличный дизайн, масса великолепно срежиссированных скриптовых сценок и, разумеется, свойственный "Сэму" драйв.

#03. Age of Empires II: The Conquerors

Шесть традиционных синглплеерных миссий различного уровня сложности. Называются Dragon Balls (III), The Highlander, The Imperials, Joan's Quest, Mongolen War и Monkey Business.

#04. Age of Wonders II

Новичок в "Игровой зоне". Небольшая пробная подборка из десяти синглплеерных сценариев. Если они придутся вам по вкусу — последует продолжение.

#05. Civilization III

Свежайшие высококачественные сингловые и мультиплеерные сценарии — Close Quarters, Long Distance, Earth Matt, Europe, Plenty, The Bay, United Kingdom и War Lust.

#06. Counter-Strike

Ultimate Orange Knife Pack 2002 Mk IV: Злая Отрава или Линия Полного Отрыва (TM)

Папка Джи, впечатленный феноменальным успехом Акакия Сигизмундовича (см. прошлый номер), уговорил меня подменить его и в этот раз. Ну что ж, для Джибы ничего не жалко, даже последнего патрона! Увы, любезнейший Акакий Сигизмундович отбыл по неотложным делам в стольный град Бобрунск, искать добра от бобра (или наоборот?), посему заменяю его я. Надеюсь, сегодняшняя выставка холодного оружия придется вам по вкусу. Пристегнулись? Поехали.

1. Натуральная **Кукла Вуду**. В отличие от фирменной редакционной (резиновый телепузик, истыканный зубочистками), сделана по всем правилам, выглядит даже лучше, чем одноименный девайс из Blood. Правда, шаман, наложивший на эту куклу заклятье, перед этим скушал слишком много хитрых грибов, вследствие чего адская игрушка работает только при непосредственном контакте с жертвой.

2. Разводной **гаечный ключ**, вроде того, что был в Opposing Force, только намного красивее, если это слово применимо к гаечному ключу. Вы не хотите поговорить об эстетике разводных ключей? Почему же? Ну, как хотите.

3. **Нож кухонный**, один штука. Замечательный поварской тесак с деревянной ручкой. Острый, как бритва, одинаково хорошо режет и мясо, и овощи, и неосторожных террористов.

4. **Кулаки обычные**, в перчатках — выбор настоящего бойца. С такими кулаками и против M-249 пойти не стыдно. Жалко, что перчатки не боксерские.

5. **Мачете** для настоящего мачо. Одна из восточных разновидностей меча.

6. Еще одна **бейсбольная бита** (первую вы могли видеть, если мне ни с кем не изменяет память, с год назад на нашем же, что удивительно, компакте), она на этот раз не деревянная, а металлическая.

7. Ножик с **выкидным лезвием**, он же Switch Blade, он же "лисичка". Только для реальных пацанов!

8. И самый загадочный экспонат под названием Scorpion Knife — нечто вроде хитрой руны, заточенной по краям. Похожим инструментом лишил себя жизни герой Planescape Torment.

Требуйте доливо после отстоя

Вы, как всегда, все неправильно поняли. Кто сказал, что этот заголовок попахивает самокритичностью? Покажите мне этого негодяя! Дядюшка Мокус, можно, я брошу в него грязью? Заголовок этот пахнет, да прямо таки воняет и смердит на всю округу свежими ботинками, французскими булками, смертельно ранеными колобками и ядовитыми пончиками.

Да, а под отстоем подразумеваются не модельки, а сам нож.

Гроссо ботано от великого маппера Capone. На этот раз нас порадовали картой de_oesir — точной копией последнего уровня из Max Payne. Вспомните этот уровень, вспомните его размеры и трепещите!

П.С. А в нычке сегодня пусто, как никогда.

#07. Elder Scrolls III: Morrowind

1. Плагин **Abandoned House** — добавляет заброшенный дом в окрестностях Vivec. После зачистки жилища от монстров оно становится вашим.

2. **Alchemy Book** — после установки этого плагина в книжном магазине в Балморе появляется дорогая, но чрезвычайно полезная книга, содержащая в себе абсолютно все алхимические рецепты и формулы.

3. Amazonian Plugin — новая [illegible] новый знак зодиака

4. Arena Pit — славное местечко в Вивеке [illegible] Выходим на бой [illegible] получаем денежку. При [illegible] повторить

5. Armorer Plugin — наследие Ultima Online. [illegible] при достаточно прокачанном скилле создавать [illegible] броню, в том числе и магическую. Добавлены кузнечные [illegible] сама кузница (в Балморе, и собственно [illegible] воет [illegible] и любой другой либо постоянным [illegible] вызыванием [illegible] во тренировкой за деньги

6. В "Морровинде" деньги потеряли ве[illegible] нужны. Однако, если вы скучаете по "Даггерфол[illegible] вы снова сможете зачислять деньги на счет [illegible] чеки [illegible] чать проценты с вклада

7. Dragons & Golems — новые высокоуровневые [illegible] драконы и големы. Обитают в локации Ghostgate

8. Настоящий подарок для алхимика, особенно в комплекте [illegible] указанной книгой. В городах Balmora, Ebonheart и Vivec появляются так называемые Green House — закрытые сады, в которых собраны растения со всего мира Morrowind. Идеальный вариант для [illegible]

9. More Gold — не можете продать дорогую вещь? [illegible] плагин и золота у продавцов станет в разы больше

10. Ninja Weapons — еще один комплект элитного высокоуровнев[illegible] оружия

11. Tel Uvirith — многоэтажное подземелье для героев [illegible] уровней

12. А вот уже и по-настоящему глобальное [illegible] город на севере острова, по размерам не уступающий [illegible]

13. Для слабых духом — [illegible]

#08. Empire Earth

1. Кампания Operation Overlord, основанная на реальных событиях сами-знаете-какой войны. Вездесущая сцена высадки на Omaha Beach в [illegible]

2. Кампания French Resistance, посвященная [illegible] французского сопротивления

#09. Freedom Force

[illegible] оригинальных [illegible] Дональд Дак, Капитан Америка, Мегатрон и [illegible] Бендер из Futurama

#10. GTA 3

Хотите посмотреть, что случилось с Liberty City после [illegible] войны? Не проблема. Устанавливайте Armageddon Mod [illegible] в [illegible] зимы. По обгоревшим улицам, [illegible] ходят погоревшие и окостенные машины, а пешеходы [illegible] вооружились до зубов и окончательно озверели. Добро пожаловать в Fallout 3D

#11. Half-Life

Неувядающий шедевр Valve Software [illegible] темой компакта. Подробнее читайте на отдельном [illegible] блоке

#12. Heroes of Might and Magic IV

Четыре сценария — 1 Amused Player, All for One, Brian's Revenge и Hot Coke. Хотите больше? Пожалуйста: карты нашего Героя [illegible] курса ждут вас в разделе "Мозговой штурм" на компакте

#13. Jedi Knight II: Jedi Outcast

1. Надоел лазерный меч? Пожалуйста, только [illegible] одна и только для вас вторая партия оружия, достойного настоящего джедая. Мечи [illegible] средневековые [illegible] и кинжалы, а также [illegible] "лазерный кальян" (он же blunt saber, "Джея и Молчаливые Бобы в [illegible] рели?). А как вам идея стукнуть врага прикладом М[illegible]62?

2. Десять [illegible] очень оригинальных и [illegible] уровней. По [illegible] джедаям как [illegible] музыкоеера на радость

#14. Max Payne

Одна, но весьма занятная модификация [illegible] Dark Evil Mod. Прежде всего [illegible] играть не только за самого "Макса", но и за не[illegible] куклу [illegible] полярницу [illegible] изменений [illegible] добавлено несколько [illegible]

Другая Война — совершенно новый взгляд на события Второй Мировой глазами непосредственного участника события. Игра сделана в традициях лучших мировых шедевров ролевых игр, таких как Diablo и Fallout, однако, вместо надоевших фентезийных миров действие происходит в реальности. Интереснейший сценарий и тонкий юмор долго не отпустит вас от [illegible]

Главный герой игры - наемник и авантюрист, должен вызволить своего друга из немецкого застенка. Его приключения начнутся в небольшой французской деревушке, где единственными признаками войны будут редкие германские патрули да солдаты Вермахта, выпивающие в местном баре. А завершатся в блокадном Ленинграде, где вам предстоит узнать тайны самых секретных проектов Германии и Советского Союза. Прибавьте к таким сногсшибательным приключениям великолепную графику и вы получите незабываемую игру - "Другая Война".

ТЕМА КОМПАКТА

Half-Life: Timeline

Опубликованный на компакте прошлого номера неофициальный аддон Nuclear Winter вызвал массу положительных откликов. Великая игра Half-Life по-прежнему пользуется бешеной популярностью среди любителей качественного синглплеера, посему мы решили повторно сделать ее темой компакта.

И в этот раз предстоит иметь дело с неофициальным продолжением игры. Мы снова играем за Гордона Фримена, снова мерзкого вида "мужик в пиджаке" дает нам задание — вернуться в прошлое и исправить кое-какие ошибки, приведшие к плачевным результатам. Пара шагов в телепорт — и понеслась...

Дизайн уровней ничего, кроме восторга, не вызывает, особенно это касается карт в индустриальном стиле. В отличие от Nuclear Winter, больше внимание уделено своеобразным головоломкам, нежели обычному "мясу" — монстров мало, и серьезной опасности они не представляют... если разумно расходовать патроны, которых тоже мало.

Почти на каждом уровне встречаются незамысловатые задачки в духе HL — например, включить несколько генераторов, после чего при помощи крана отодвинуть мешающий дальнейшему продвижению объект. Много интересных дизайнерских находок и нетипичных для "Халфы" моментов, вроде канатной дороги. В то же время оригинальная атмосфера игры сохранена в идеале.

▲ Вторжение в тайную лабораторию.

▲ [illegible]

▲ На этот раз дело происходит на [illegible] как что на удивительно обл[illegible] снега в очень западной [illegible]

▲ Скриптовая сценка, позволяющая полюбоваться на героя со стороны, чего нам не давали в оригинальной игре. Обратите внимание на конструкцию над потолком. Дизайнеры уровней экспериментируют только вовсю!

орболет, знаменитый револьвер "Магнум 357" [illegible] мет (!!), динамит и огнемет. Заменены модели врагов [illegible] тов теперь зомби и скелеты. Кроме того, оба героя в совершенстве владеют приемами кунг-фу. Добавлен довольно интересный режим игры на время.

#15. Microsoft Train Simulator

Традиционный комплект подарков от замечательного сайта *www.trainsim.ru* — отечественный вагон-цистерна, старый изрядно потрепанный товарный вагон и ремонтная платформа с краном.

#16. Neverwinter Nights

1. В отличие от Morrowind, невервинтеровская система подключения дополнений не столь удобна. Допускается одновременное использование только одного модуля. Любой модуль представляет собой определенное количество уровней, полностью населенных и готовых к прохождению как в сингле, так и в мультиплеере. В [illegible] модулях, как правило, имеется определенное количество [illegible]. С этого номера мы начинаем регулярные публикации новых [illegible] надеемся, они придутся вам по вкусу. На всякий случай [illegible] что если вы сделали собственный модуль, крайне рекомендуется [illegible] прислать его нам.

Ну а в этот раз предлагаю насладиться [illegible] проверенными модулями City of Dragons, Doom Dungeon, Penultima Dungeon, Sunless Citadel, The Dark Rangers Treasure и Village of Stedwall. Любителям [illegible] предлагаются два занятных модуля — Neverwinter Chess и War Wizards.

2. Вдогонку — десять дополнительных портретов для [illegible].

#17. No One Lives Forever

Неофициальный аддон NOLF: Lost Stand. Является [illegible] продолжением самой игры, включает в себя несколько великолепных уровней, новые модели и озвучку. Всем фанатам Кейт Арчер рекомендуется [illegible].

#18. Quake III Arena

1. Dual Fantom — [illegible] ная карта. Стандартная планировка — двор, несколько [illegible] периметру и коридоры вокруг. Простора для деятельности никакого, [illegible] Из [illegible] ного пола — каждая плита сделана отдельно, некоторые отсутствуют или лежат криво. Совсем как настоящие.

2. Holy Space — при взгляде на эту карту так и [illegible] кое "Holy shit, man". Ее размеры потрясают. [illegible] и пяти космо-платформ в горизонтальной плоскости. [illegible] оружием, но бал правят, как нетрудно догадаться, "рельса" и ракетница.

3. Nuclear Wasteland — не то склад радиоактивных [illegible] то заброшенная АЭС. Но карта чертовски красивая и [illegible] ная. Небольшие дворики, в которых установлены непонятные [illegible] оружения со вполне понятным значком, узкие коридоры. Ржавый металл, красные лампочки и характерные предостерегающие полосы [illegible] виду.

4. На закуску — подборка самых свежих [illegible].

#19. Red Alert II: Yuri's Revenge

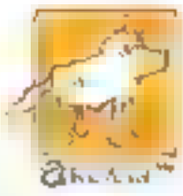
Шесть синглплеерных миссий — Blind Faith, Chevron's Mission, Dual Bucket, Nader Islands, Cold Stone и Time Stamp.

#20. StarCraft

Эта модификация появилась еще до выхода WarCraft III и была призвана скрасить ожидание шедевра. Нельзя сказать, что шедевр всем безоговорочно понравился, посему Warcraft Mod мы все-таки [illegible]. Мод поражает своей глобальностью — от привычного "Старкрафта" не осталось абсолютно ничего. Зерги стали демонами, протоссы — [illegible] орков и нежити, и только люди остались людьми. Полностью перерисованы все спрайты и текстуры, юнитов стало почти в два раза больше, характеристики зданий изменены до неузнаваемости. Встречаются как старые знакомые, так и совсем новые юниты, например монстры из Diablo I.

#21. Stronghold

Пять сценариев для различных режимов игры: Fanatic Island, Freks Fjords, Restore Hope, Shire III и U.F.O.



#22. Star Wars: Galactic Battlegrounds

Новые карты для падаванского клона Age of Empires, целых десять штук, в числе коих Empire Busters, Resident Evil, Republic Demise, H.E.L.L., Dog Eat Dog и другие сценарии

#23. Team Factor

Четыре дополнительные официальные миссии, локализованные и любезно предоставленные компанией NMG. Надо отметить, что новые миссии появляются с завидной регулярностью, так что ищите их на компактах следующих номеров

#24. The Sims

Стандартный набор из дополнительных предметов (30 штук) и скинов (20 штук), плюс к этому — несколько полностью готовых развлекательных центров для аддона Vacations

#25. WarCraft III: Reign of Chaos

Само собой разумеется, что такой хит никак не может пройти мимо нашего компакта незамеченным. Начнем, пожалуй, с мелочей, а точнее, с карт, которых сегодня ровненько двадцать штук — надеюсь, на первый раз достаточно. Плюс к этому вашему вниманию предлагается программа War3DB, позволяющая получить исчерпывающую информацию о любом юните или здании, даже не запуская саму игру

ДОПОЛНЕНИЕ №01 к "Игровой Зоне"

Незамысловатая флэшевая игрушка аркадного типа — бегаем перед горящим роддомом и ловим выпадающих из окон младенцев, стараясь увернуться от тяжелых предметов типа телевизоров и бутылок. Несмотря на предельную простоту, очень неплохо затягивает, хотя до Diamond Mine, конечно, далеко

ДОПОЛНЕНИЕ №02 к "Игровой Зоне"

Маленькая программка Orgasmic Calculator. Являет собой полнофункциональный калькулятор с весьма неоднозначной озвучкой. Описывать это смысла не имеет — лучше один раз услышать

ДОПОЛНЕНИЕ №03 к "Игровой Зоне"

И самое вкусное дополнение — целая сотня скинов для знаменитого плеера Winamp. Если учесть, что в прошлом году мы уже выкладывали пачку из 70 шкурок, то вместе с сегодняшней подборкой получается совершенно катастрофическое число — хватит на всю жизнь и еще внукам останется. Отобраны, разумеется, только самые красивые и удобные шкуры

Работы читателей "Мании"

Внимание! Редакция сообщает, что все присланные читательские работы нами просмотрены и протестированы. Мы выкладываем только то, что, по нашему мнению, является лучшим из пришедшего. Детальную информацию по всем работам вы обнаружите на компакте в разделе "Игровая зона"/"Работы читателей "Мании", а краткий перечень находящегося там вы можете увидеть чуть ниже

Работы просьба отсылать по адресу gamezone@igromania.ru. Внимание! По адресу orange@igromania.ru ничего больше посылать не надо! все файлы должны быть запакованы в один архив, предпочтительно RAR, к работе необходимо прилагать описание и инструкцию по установке и, желательно, пару-тройку скриншотов. Работы без описания не принимаются

Counter-Strike

Одна-единственная моделька GSG в коричневом камуфляже от Despil

Diablo II

Несколько высокоуровневых героев от BuBL aka Crid, DemoN и Bold, а также большая пачка уникальных предметов от Константина Илюшкина

GTA3

Русификация программы Zanaza Modeller выполненная Андреем Шуткевичем

Quake III Arena

Целых две отличные карты — mik2dm3 от Mik и tur3dm1 от Владимира "Turaks" Турлова

StarCraft

Довольно оригинальная карта под названием BoooooooM. Автор — Константин Илюшкин

WarCraft III

Карта The Quest от Кирилла Гаврилова

Новая версия: CheMax 1.8

Помимо собственного "КОДекса" из номера в номер мы выкладываем на наш компакт полезную программку CheMax — читерскую базу данных, в последней версии которой имеются коды аж к 4030 играм. То есть за последний месяц целых 70 добавлений! Неплохо, весьма неплохо. Будем надеяться, вся эта информация окажется вам полезной. Впрочем, полностью проверенные читы лучше все-таки взять в нашей собственной базе, но если там вдруг чего-то не обнаружится. Тогда для вас всегда есть CheMax

Данная программа включает в себя как стандартные коды, так и шестнадцатиричные, не говоря уже о easter eggs и прочих вкусностях. Помимо хорошо организованной навигации, CheMax позволяет сохранять найденные коды в отдельные файлы на винчестере и даже распечатывать их. Также, и это немаловажно, CheMax отличается малым размером (в архиве почти помещается на одной дискете)

Рекомендуем как начинающему игроману, так и профессиональному читеру

ДЕМОБЛОК

Составители
"Демо-версии" и "Патчи" — Святослав Торик
"Трейнеры" — Армен Есаулов

Демо-версии

Сегодня у нас в гостях знатная разработка отечественных девелоперов из зеленоградской студии MiST Games. Игра называется Paradise Cracked, на российском рынке более известная как "Код Доступа: РАЙ". Под ваше руководство попадает команда из шести бойцов каждый — со своим умением. У каждого персонажа есть свое оружие (а у некоторых — даже два) и посторонние предметы вроде гранат и аптечек. Подробнее — см. компакт-диск

А теперь я скриплю зубами в связи с тем, что дальнейшая судьба "ДемоБлока" неизвестна: либо второй демкой пойдет Soldiers of Anarchy, либо No One Lives Forever 2 (ма-а-аленький уровень из игры)

Патчи

Патчим, патчим, кастрюльки починяем! Сегодня у нас из российских игр всего лишь большой апдейт (даже не патч) для "Ил-2: Штурмовик". А вот для забугорных игрушек до поколений — заплаток предостаточно. Значит ли это, что наши разработчики работают лучше западных? Вполне может быть

Гилберт Гудмейт
Версия Патч 1 Рейтинг 3/5
Ил-2: Штурмовик
Версия дополнение 6 Рейтинг 5/5
Меч и Магия IX
Версия 1.2 Рейтинг 4/5
Battle Realms
Версия Battle Pack 3 Рейтинг 4/5
WarCraft 3: Reign of Chaos
Версия 2.30 Рейтинг 5/5
Worms Armageddon
Версия Патч 1 Рейтинг 3/5

Объяснение рейтинговой системы, описания патчей и все остальное читайте на компакте

Трейнеры

Трейнеры, говорите? Их есть у меня. Многомного трейнеров на любой вкус

Abyss, Alonix, Archibald: Arcade Diver, Arkanizer, Arkanoid: The Virtual Sites, Astronoid, BallSwapper, Batman: Vengeance, BattleMan, Big Scale Racing, Bubble Bobble World, Castles, Celtic Kings, Click Buster, Diamond Caves 2, Dino Crisis 2, Drug Wars: Underworld, Explode, Farscape, Gangsters 2: Vendetta, Grandia 2, GunRunner, Ice Mania, Icewind Dale II, JumpOver, Mafia: The City of Lost Heaven, Megaman X5, Mine Shepherd, Moral Minus, Panzer Campaigns — Bulge '44, Panzer Campaigns — Kharkov '42, Panzer Campaigns — Tobruk '41, PASSAGE 3, Pharaos Curse, Ports of Call 2002 Classic, Prince of Qin, RA Gravity, Raptor: Call Of The Shadows, RA Puzzix Constructor, Return to Castle Wolfenstein, Skateboard Park Tycoon — World Tour 2003, Stockboy, Submarines, Triangle Tribe, Uplink, Warcraft III: Reign of Chaos

Подробное описание всех трейнеров вы найдете на диске, зайдя в раздел "Трейнеры". Особо нуждающиеся там же смогут прочесть краткое объяснение, что такое трейнеры и как ими пользоваться

DEATHMATCH

Составители блока "Deathmatch"
Олег Полянский,
а также Алексей Кравчун ("Клубы России")

Quake III Arena

Модификация Hunt

Hunt предлагает два весьма любопытных режима игры. Называются они Save the

Universe и Escape from Hell. В первом задача игрока — пробежать по карте и собрать несколько артефактов. В режиме Escape from He[illegible] цель игрока — пробежать некую дистанцию за определенный отрезок времени. Скажем, километр за 10 минут. То, что в моде называется "километр", без препятствий и по прямой спокойно можно преодолеть где-нибудь за полминуты. Но монстры не дремлют.

Unreal Tournament

Модификация WeaponMage

Слабонервным, детям до 21, гринписовцам и прочим вегетарианцам с нами сегодня не по пути. Рассматриваемая модификация WeaponMage вряд ли сможет им понравиться. Хотя — чем черт не шутит, психологи утверждают, что в глубине души всякого человека сидит маньяк.

Казалось бы, чего особенного? WeaponMage — очередная пачка новых пушек, weapon pack из тех, которые в Сети валяются под любым кустом. Однако буквально несколько минут игры заставили меня присвоить моду титул "лучшее средство для расслабления после тяжелого трудового дня".

Главная идея модификации: "Дайте мне redeemer, и я вас всех замочу!". Правда, старина redeemer на фоне местных стволов смотрится чем-то средним между детской хлопушкой и водяным пистолетиком. Любое оружие из присутствующих в сборнике убивает обычно с первого, реже — со второго выстрела. Причем убивает с замечательными спецэффектами, грохотом и уже упомянутыми разлетающимися анатомическими, хм, атрибутами. Кроме того, зачастую игроку даже не нужно особенно прицеливаться. Бесконечные боеприпасы только способствуют процессу расслабления.

Counter-Strike

Иллюстрации для руководства

На сей раз мы даем вам советы, как правильно играть на карте de_chateau. Ну и прикладываем к этим советам дубликаты скринов, которые вы можете увидеть в соответствующем разделе журнала.

Операция Flashpoint

Утилиты

Мы выкладываем на компакт две наиболее популярные утилиты голосовой связи для Operation Flashpoint. Если вы планируете всерьез заняться мультиплеерной игрой в составе какой-либо из действующих армий — Roger Wilco и/или BattleCom вам будут просто необходимы. Ну и для поиска игр в Интернете вам наверняка понадобится программка AllSeingEye — ее вы тоже сможете взять с нашего компакта.

Киберспорт

Демки

Отгремел Российский Отборочный Этап Вторых Всемирных Кибер-игр. Имя победителя в элитной номинации Q3-Duel до того мало кому было известно. А теперь вся страна будет болеть за Cooller'а, ценой титанических усилий завоевавшего свое первое место. Как он это сделал — вы сможете узнать, посмотрев записи финальных боев, выложенные неумолимым лазером на киберспортивном участке нашего компакта.

Ну и там же, рядом — финальные демки номинаций Counter-Strike и Unreal Tournament. Уверяю, там тоже есть на что посмотреть игрокам соответствующих направлений.

И на сладкое — записи от лица российского Ку3-монстра LeXeR'а, просто разорвавшего на части всех, кто хотел помешать ему пробиться к пьедесталу почета на недавно прошедшей QuakeCon 2002. Итог: у LeXeR'а — первое место, у вас — высококлассные демки. Пусть они станут для вас чем-то вроде Талмуда для иудеев: они того стоят.

КЛУБЫ РОССИИ

На сегодняшний день в России существует немало компьютерных клубов, многие из которых прислали нам свой адрес, контактный телефон, информацию по установленным компьютерам и другие ценные данные. Не сомневаемся, все это вам пригодится.

Смотрите в разделе "Инфоблок"!

Составители: Алексей Кравчун, Федор Усков, Олег Полянский, Николай Пегасов, Денис Давыдов и Геймер

Rulezz&Suxx

Галерея

Если у вас слабые нервы — не ходите на сей раз в нашу галерею. Там — пучше предупредить сразу — вас ждет Нечто. Оно прыгнет на вас прямо из монитора и похрет, пожрет с потрохами, слуховым нервом и сигмовидной кишкой. Не ходите в галерею — оттуда вы вернетесь другим. Точнее, это будете уже не вы.

Это будет Нечто.

Вскрытие

Статья "Герои нашего времени 2"

1. H4FaceKit — утилита для вставки новых портретов для героев и изменения некоторых параметров последних.

2. Heroes 4 Resource Explorer Image Converter — плагин, с помощью которого можно вытаскивать графику из файлов с расширением .h4r.

3. Heroes 4 Resource Explorer Mod Maker — свежая версия плагина, с помощью которого можно запаковывать файлы в h4r-архивы. Особых новшеств в новой версии нет, зато исправлена ошибка, возникающая иногда при компиляции мода. Теперь Mod Maker работает гораздо стабильнее.

Интернет

Статья "Ручная "Мышка""

Последняя версия одного из лучших почтовых клиентов — The Bat! И плюс — русификатор к нему.

Новости Интернета

Winnow Cleaner. Большинство "клинеров" умеют удалять только сами файлы, а Winnow Cleaner чистит логи внутри файлов. Поэтому настоятельно рекомендуем утилиту к использованию всем, кто достаточно часто серфит по Сети.

Мастерская

Статья "Военный Конструктор"

1. Comrefnew — новое описание команд движка от разработчиков (включены команды из Resistance).

2. KegetysEditorAddon — программа позволяет использовать объекты из Resistance в редакторе.

3. Samples — атрибуты по умолчанию для config.cpp.

Почта "Мании"

Тьфу на тех, кто смеет заявлять о деградации молодежи, слабых культурных традициях и утерянных генах. Все вранье. И присылаемые вами рассказы тому однозначное доказательство. Конкретно сегодня мы представляем вам целых четыре талантливых произведения в жанре прозы и небольшой, но очень веселый комплект частушек.

По порядку поступления имеются следующие номинанты: эпизодический опус микс без названия на тему еще не вышедшего "Периметра" и незабвенных "Вангеров", рассказ-притча "Великие Люди", навеянный прошлогоднерной статьей о компьютерном интеллекте, очередная военно-патриотическая хроника "Две стороны одной медали", посвященная боям Counter-Strike; и в финале — мое любимое, лирически грустное эссе с неожиданным финалом "Колисто". Проверено и одобрено к прочтению в высших геймерских заведениях и средней геймерской школе!

Вне компьютера

Блок от "Ролемансера"

"Ролемансер" (www.rolemancer.ru) — ведущий российский сайт по внекомпьютерным играм, совместно с которым создается данный раздел на компакте.

ФАЙЛЫ

1. Готический модуль AD&D: Roots of Evil
2. D&D: новые монстры
3. Warhammer Fantasy: Лорды Хаоса
4. MechWarrior: правила варгейма и FAQ
5. Star Wars RPG: знаменитые персонажи
6. A Game of Thrones CCG: правила, FAQ и тестовые деки

СТАТЬИ

Рецензия Николая Пегасова на кинофильм "Особое мнение".

Файлы размещены в разделе *"Вне компьютера" (раздел "По журналу")*. Статейные материалы размещены в *"Инфоблоке"*.

Magic: The Gathering

Как обычно, набор деклистов и обновления правил.

Не забудьте, что в "Софтверном наборе" всегда выкладывается необходимая для игрока в MTG программа Magic Suitcase.

Завоевание Америки

Настоящий хит....посвященный освоению и завоеванию американского континента европейцами .

«Страна Игр»

ВЫИГРАЙ ПРИЗЫ
от компании ISM:

9 компьютеров заполнив и отослав купон в компакт-диске

ISM computers

1 суперкомпьютер – победив в самом жестоком турнире в истории киберспорта

www.partya.ru
787-70-07

Весь октябрь в магазинах «ПАРТИЯ»
каждому покупателю компьютера — игра в подарок от «РУССОБИТ-М»

Адреса магазинов

"Электроника" Проспект Мира, 118а
"Машина времени" Пресненский вал, 7
"Электроника" Солянка, д.1
"Электронный мир" Ленинский пр-т, 70, 11
"На Комсомольском" Комсомольский пр-кт, 27
"Виртуальный Мир" Волгоградский пр-кт, 1
"Брянская" Брянская 12
Галерея Домино" Калужская пл., 1
"Мир электроники" Земляной Вал, д.32
"Партия-Олимп" Мичуринский пр-т, 45
Генерал Электрик" М.Черкасский пер.,2/5
"Каменный цветок" ул. Народного Ополчения, 52
"Светофор" Варшавское шоссе, 2
"Помидор" Ленинградский пр, 52
"Щелчок" Ул. Уральская 1а
"Домотехника" Долгоруковская, д.40
"Атриум" Земляной вал, д.33

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Составители Святослав Торик и Геймер

Скринтурс #10. Октябрь

Сегодня мы разыгрываем самый что ни на есть триллер. Самый что ни на есть политический. От самого что ни на есть... уже догадались, да? Правильно, Тома Клэнси. Игра называется **The Sum of All Fears**, а сделана она по одноименному кинофильму, идущему в нашем прокате как **"Цена страха"**. Вперед.

Героический Конкурс

Мы в который уж раз повторяем **правило** Героического Конкурса. И еще раз выкладываем **паспорт карты**, поскольку он все равно мало весит. Впрочем, вряд ли вам все это понадобится, так как журнал поступает в продажу уже после первого октября, т.е. после того, как заканчивается прием конкурсных карт. Разве что из любопытства посмотреть.

Но есть и другое, что мы вам рекомендуем всячески и всецело. Это, конечно же, **конкурсные карты**! Смотрите и оценивайте.

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Составление и подборка: Святослав Торик

Антивирус Касперского

Спешим обнадеовать замечательную новость — вирусы нашим читателям отныне не страшны. Начиная с этого номера, на каждом диске **"Игромании"** будет выкладываться полноценно работающий **"Антивирус Касперского"**, то есть общеизвестный **AVP**. Для наших читателей лаборатория Касперского приготовила специальную его версию **IGROMANIA EDITION**, срок работы которой — один месяц. Именно столько времени будет действовать специальный ключ, который вы постоянно сможете брать теперь вместе с новой версией AVP на нашем диске и, соответственно, из месяца в месяц продлевать работу установленной у вас вирусной защиты.

Помимо всего прочего, мы будем выкладывать и полную базу данных по вирусам со всеми последними обновлениями на момент отправки компакта в печать. Так что получится не только удобно, но и предельно надежно — даже в том случае, если вы не можете регулярно скачивать апдейты базы из Интернета.

На наш взгляд, AVP — **лучший** из антивирусов, существующих на сегодняшний день. Надеемся, после нескольких месяцев его использования вы полностью с нами согласитесь. Нам искренне приятно предоставлять вам самое ценное, причем совершенно бесплатно.

Гвоздь номера

BS Player

Эта программа является лучшим проигрывателем аудио- и видеофайлов. Среди ее многочисленных функций встречаются такие вещи как сменные скины, отличная поддержка субтитров, поддержка нескольких языков, плейлист. В общем — наилучшая альтернатива Windows Media Player. Версия 0.85.

Тип программы: простенький freeware

РЕЙТИНГ

Свежатина

Home Key Logger

Программа, которая отслеживает все, что набирается на клавиатуре. Удобно, к примеру, для проверки того, что пишет ваш ребенок, сидя в Интернете. Все набираемые символы программа пишет в специальный журнал, который потом можно просмотреть. Несмотря на то, что программа по умолчанию висит иконкой в системном трее, ее можно спрятать. Для этого кликните правой кнопкой на иконке и выберите Hide Icon. Теперь программа работает в невидимом режиме.

Тип программы: хитрый freeware

РЕЙТИНГ

Mouse Scroller

Несколько необычная вещь. Это — плагин для Internet Explorer, который позволяет пролистывать страницы правой кнопкой. Действие плагина чем-то схоже с действием средней кнопки мыши — вы нажимаете кнопку и водите мышью вверх-вниз. Но признаюсь честно: несмотря на то, что у меня трехкнопочная мышь, иногда я пользуюсь скроллером правой кнопки — бывает действительно удобнее.

Тип программы: невычурный freeware

РЕЙТИНГ

Net Search

Отличный сетевой сканер. Может искать расшаренные папки, компьютеры и домены по именам. Помимо этого, мощным образом разыскивает файлы по определенной маске (например, *.avi или *.mp3). Просто лучший из всего, что я когда-либо видел.

Тип программы: самый что ни на есть freeware

РЕЙТИНГ

Process Viewer

Мощная утилита для просмотра запущенных процессов. Помимо прочего, показывает их Thread ID, библиотеки DLL, с которыми работает процесс, и многое другое. Позволяет, конечно же, убивать ненужные процессы и сортировать все любым интересующим вас способом.

Тип программы: обычный такой freeware

РЕЙТИНГ

Time Sync

Забавная вещь — синхронизатор системного времени. Программа лезет в Интернет, выясняет, сколько сейчас времени, основываясь на данных того или иного указанного сервера, и ставит это время в качестве системного. Схема установки проста: независимо от того, где стоит сервер, он показывает среднеатлантическое время. Если у вас в Windows прописано, что вы живете в часовом поясе, например, Москвы, то программа приплюсует четыре часа и поставит получившийся результат в системную память.

Тип программы: полный freeware

РЕЙТИНГ

Блокнотик

Неплохая программка для записи мыслей и дел, которая всегда под рукой. Не видна ни в панели задач, ни в системном трее. Просто в использовании. Вызывается на экран нажатием любой горячей клавиши на выбор. Этой же клавишей и убирается с экрана.

Тип программы: натуральный freeware

РЕЙТИНГ

Портрет Президента

Так называлась программа, представленная в свое время на фестивале **read_me 12**. Фестиваль вообще был весьма необычен, там представлялись различные уникальные технологии (например, ASCII-телевидение, запись видео на винил, бумажные плотинки и так далее). Программы тоже отличались неоднозначностью. Например, вот эта, называемая "Портрет Президента". Это обычная фотка в формате BMP, которая висит поверх всех окон на вашем рабочем столе. В принципе, это перенос фотографии близких людей с рабочего места "в жизни" на рабочее место "в компьютере". Можно вставлять и свои фотографии, но принимается пока только формат BMP.

Тип программы: совсем freeware

РЕЙТИНГ

Добавления

Dirty Little Helper

Что-то в этот раз модулей-апдейтов совсем не наблюдается. То есть вообще. Может быть, во временной промежуток между днем ухода журнала в печать и днем ухода компакт диска в печать что и проскользнет... увы, предсказать ничего не могу.

Плагины для WinAmp

Новые дополнения для WinAmp

Liquid Audio plug-in. Плагин, позволяющий проигрывать файлы, записанные кодеками компании Liquid. Такие файлы вообще редко встречаются, но если вдруг попадется — то вам не придется скачивать лишний софт из Интернета (если он вообще есть). Вы знаете, что делать.

OctaMED plug-in. Этот плагин позволяет проигрывать музыку формата MED. Подробнее см. на *www.med.uk.com*

Стандартный набор

Magic Suitcase. Крайне полезная программа, предназначенная для любителей Magic: The Gathering. Является справочником по картам для MTG и тестовой площадкой для проверки собственных колод. Просто и удобна в использовании. Помимо самой программы, мы выкладываем модуль со всеми картами, включая неформальный сет Unglued и самый свежайший (на данный мо-

мент) набор – Judgment который вы найдете в рубрике "Добавления"

Magic Trainer Creator Специальная [illegible] предназначенная для ломания игр, которые хранят данные об игровом процессе в оперативной памяти, а это делает подавляющее большинство игр. [illegible] изменить количество жизней, денег и прочих ресурсов, без которых [illegible] можно выиграть. [illegible] необходимо игроку, который [illegible] [illegible] рубрику, пользуясь информацией из рубрики "КОДекс"

[illegible] на компакт выкладывается DivX 5 02, без [illegible] вы не [illegible] [illegible]

Также мы выкладываем свежайшую базу для программы Dirty Little Helper. ВНИМАНИЕ! Без этой вес[illegible]

ДРАЙВЕРА

Составитель Дядя Федор

NVIDIA Detonator XP

Драйвера NVIDIA Detonator XP ver 40 41 Beta для Windows 2000/XP от 29 августа 2002 [illegible] Первая версия в новой линейке Detonator 40 [illegible] лок. На данный момент [illegible] WHQL [illegible] кации. Традиционно [illegible] Windows Hardware Quality Labs [illegible] новка версии 40 41 [illegible]

[illegible] Detonator XP [illegible] NVIDIA, начиная RivA TNT2/TNT2 Pro

NVIDIA Detonator 40 41 Fix

[illegible] 40 41 [illegible] версии 30.xx [illegible] Guru3D.com [illegible] ей драйверов 40 41

ATI Radeon Display Drivers

Комплект драйверов [illegible] статьи GeForce4 киллер [illegible] операционные системы Windows 9x/Me, Windows 2000, Windows XP. С некоторой степенью уверенности [illegible] именно эта версия поддерживает [illegible] ускоритель Radeon 9700 PRO (помимо всей линейки Radeon) и работает в Windows XP Service Pack 1. По непроверенным данным [illegible] ет место WHQL сертификация. Версии [illegible] следующие

Для Windows 9x/Me – 7 15 (4 13.9056)

Для Windows 2000 7 15 (5.13.6143)

Для Windows XP 7 15 (6.13.6143)

ВСЯКОЕ РАЗНОЕ

ИНФОБЛОК

То, что есть всегда

1. Перечень номеров "Мании" с указанием в каких номерах (из числа еще присутствующих на складе) какие руководства и прохождения публиковались (на страницах журнала или на компакте).

Вы МОЖЕТЕ ЗАКАЗАТЬ ТРЕБУЮЩИЕСЯ ВАМ НОМЕРА.

2. [illegible] Magic Trainer Creator [illegible] по установке файлов в "Deathmatch" [illegible]

3. [illegible] КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ РОССИИ

4. [illegible] по отечественным локализациям

5. [illegible] о роботовших над компактом, о музыке и о ролике на компакте [illegible]

То что есть только на этом компакте

1. [illegible]
"Ролемонсер"

2. [illegible] "Почто Мамии" [illegible]

РАБОТА С КОМПАКТОМ НАПРЯМУЮ

В [illegible] \DRAFT [illegible]
RTF [illegible]

[illegible] "Инфоблоко"

[illegible] CD:\DRAFT\regdtel.rtf

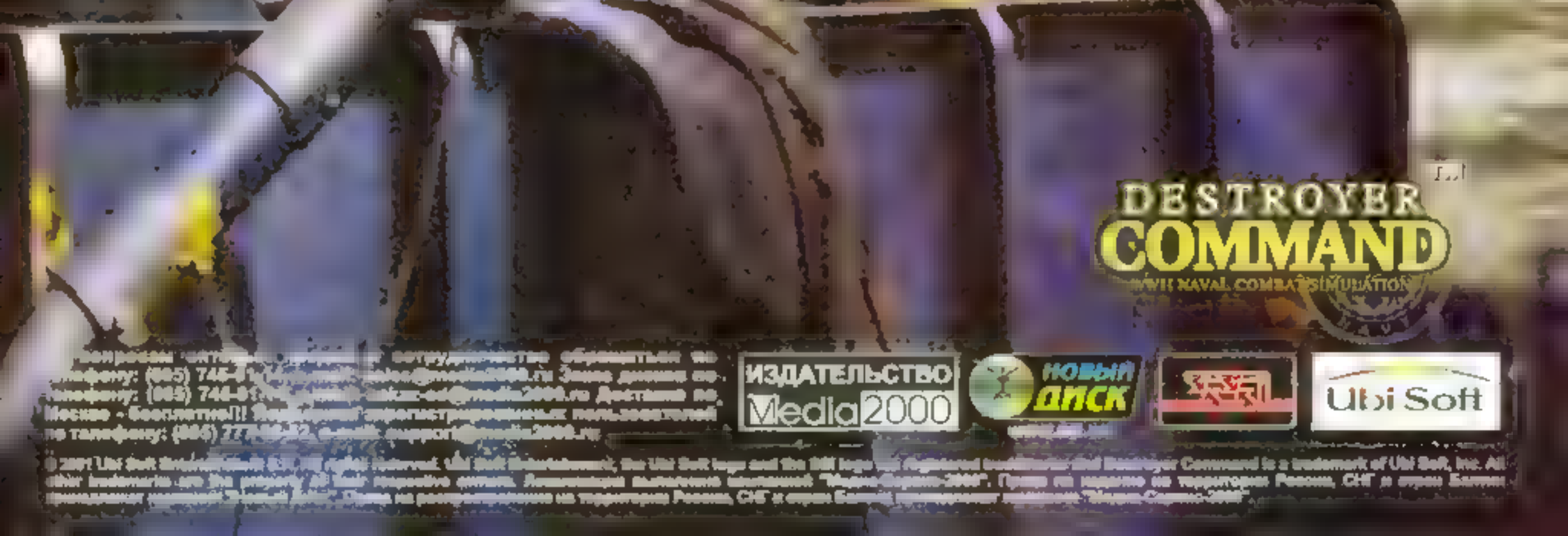
[illegible]

CD-МАНИЯ

Редактор [illegible] CD Мании [illegible]
ГЕЙМЕР (gamer.sobaka.igromania.ru)
Редактор игровой зоны
АЛЕКСЕЙ КРАВЧУН
Программа компакт-диск
ДЕНИС ВАЛЕЕВ aka ДИОНИС
Дизайн обложки компакт-диска
ИЛЬЯ JB ГАЛИЕВ

В подготовке компакта принимало участие, как обычно, добрая половина редакции журнала "ИГРОМАНИЯ". Вторая половина оказывала моральную поддержку первой. ■

ЭСКАДРА СМЕРТИ



Матвей Кумби
cumbi@igromania.ru

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Cleric

Жанр:	Action/RPG
Издатель:	Нет
Разработчик:	Plutonium Games
Похожесть:	Give Mother a Undying, Blair Witch vol. 3
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Без подробностей
Дата выхода	Предположительно 2003 год

Пс ергшись тлетворному влиянию ларley и одурманенные сладкими звуками Sola [illegible] начинают ще хьюстонские дизайнеры Plutonium Games уже сейчас готовы раз и навсегда испортить себе карьеру [illegible]пробъявленной игрой Cleric. То, что еще [illegible] подным разработчикам не сойдет с рук ни [illegible] дело в т м, что действие всей игры [illegible]раскодит в населенной кощеями [illegible] и лешими России XV века. К странной истории, которая повествует о бродячем клирике (вопрос, откуда взялись клирики в православной Руси, мы та[illegible] опустим) с исконно русским именем отец Аронос, прилагается полный набор всех положенных атрибутов. Расшитый жар-птицами красный кушак в виде главного меню, тихие посвисты березовой гудели в ро[illegible] и удивительная история про заклятый город Svyatoi-Slava, в [illegible] много лет похищают [illegible]ских детей [illegible] го. Запад, заграница! А все туда же.

Впрочем, если подхо дить к проблеме непред взято, то Cleric [illegible] тельный пример бесс[illegible]ных метании стотонного трактора индустрии раз влечении по узкой проселочной дороге жанров. Формально это RPG-шутер с элементами ненаучной фантастики. Но с одн[illegible] стороны, Plutonium Games страсть как хотелось сочинить ужастик на манер серии Resident Evil, а с другой [illegible] никто не спешил делиться хорошим графическим движком. Вот и пришлось разробо[illegible]иком лицензировать у друзей-хорватов уцененный Serious Engine (тот самый, что имел место быть в Serious Sam) и спешно подгонять концепцию под техническую основу. В итоге получилось не[illegible]то странное. Говорят, что если прищурить глаза, то [illegible]то отдаленно напоминает Undying, а е[illegible] закрыть их вовсе — то и одну [illegible] серий Blair Witch Project.

В любом случае, какая-никакая игра [illegible]а получится, ведь основное до стоинство Cleric вовсе не в зрелищных перестрелках на кладбищах, кошмарных завываниях из темных углов, количестве полигонов в объектах и динамическом освещении, а именно что в балалаечном сюжете и [illegible] отрешен[illegible] онтураже. Уже сейчас мы знаем, что батюшке Ароносу предст[illegible] посетить не один колинов мост, тридцатью типами заклинании сокрушить десяток чудищ поганых, при помощи двадцати видов оружия вырезать стоби[illegible]ще полканов и, пользуясь приемами старинной русской рукопашной борьбы "соборь", запинать целое стадо одичалых коньков-горбунков. Так что смех смехом, а создателям грядущего мегахита "Златогорье-2", воронежской производственной артели "Бурут", следует серьезно задуматься о предстоящей хьюстонской идеологической диверсии. Не дадим на поругание родны[illegible]щеев, братия! Ударим по "Сказкам матушки Гусыни" "Сказками старичка Лесовичка"!

Cold War

Жанр:	Action
Издатель:	Mindware
Разработчик:	Mindware
Похожесть:	Metal Gear Solid, Thief
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Без подробностей
Дата выхода:	Начало 2003 года

П[illegible] окончания холодной войны проржавелый железный занавес по шатнулся и с грохотом рухнул на землю, накрыв доброю половину восточной Европы. А спустя еще одиннадцать лет то тут, то там начали обнаруживаться жертвы этой страшной катастрофы. Оказывается, не только Дикий Запад бо лен русской темой — наши братья-славяне ничем не хуже своих американ ских коллег. Вот к п[illegible]мер, чешская девелоперская контора Mindware. Ком [illegible] состоящая из бывших жителей "восточного блока", чье гнездо [illegible] большому советскому брату достигло апогея и выплес[illegible] в [illegible]жа самого масштабного после Operation Flashpoint про [illegible]а, действие которо[illegible]исходит в глубо ком красознаменном тылу (слово врага так [illegible]ично опущено).

[illegible] Cold War [illegible] необычная игра с обычными скриншо[illegible] [illegible] триллер с глубоким шпионским под[illegible] том. Репортер по профессии и искатель при [illegible]ключений на собственную камеру — по призванию, здоров Индиана Джонс в мире журналистики, Чейсер "просто тезка" Джонс впутывается в неприятную историю. Случайно получив доступ к законспирированным документам он оказывается в самой гуще международного заговора, во главе которого стоят небезызвестные секретные службы. Дело в том, что взрыв реактора на чернобыльской АЭС — отнюдь не случайность, а тщательно спланированная операция западной разведки. Скрываясь от длинной руки ЦРУ, Джонс приезжает в Советский Союз и оказывается в лапах КГБ. Оказывается, спецслужбы уже давно сотрудничают друг с другом, и чернобыльская авария — это та кая своеобразная совместная операция. Испуганный Чейсер меняет фамилию, приклеивает накладную бороду и пускается в бега.

Что же касается самой игры — то нас ждет нечто среднее между Thief и Metal Gear Solid, здоров шпионский шутер с резким уклоном в сторону скрытных операций. Чейсер относится к тому гнусному подвиду наглых папарацци, которые вечно таскают за пазухой бутылку "Зубровки" для отвлечения караульных с насиженных мест, а в кармане хранят пачку острого молотого перца для сбивания с толку сторожевых мухтаров. Кроме того, в волшебном сундучке нашего невзорова скрываются оптический сенсор движений, бесшумные магнитные тапочки для хождения по стенам и фотоаппарат с яркой вспышкой для временного ослепления вражьих глаз. Впрочем, как признаются сами авторы, много убивать в игре не придется, взамен этого играющему предстоит сконцентрироваться на решении тактических головоломок в стиле Commandos.

Во время нелегкого путешествия от Москвы до самых до окраин мистер Джонс встретится с целым сонмищем колоритнейших персонажей вроде казахских чабанов, охраняющих заминированные подходы к Байконуру, спецвойск КенДжиБи, держащих оборону на Красной Площади, и беглых тамбовских зеков. Также стоит отметить, что не на последнем месте в игре стоит и определенная "историческая достоверность". Ради примера: среди главных персонажей Cold War наблюдается некто genseк Майкл Горбачеуфф. Для своих — просто Gorby.

Duality

Жанр:	Action/RPG
Издатель:	Phantagram Interactive
Разработчик:	Trilobite
Похожесть:	Metal Gear Solid, Deus Ex
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Без подробностей
Дата выхода:	Начало 2003 года

Duality, "интеллектуальный" шутер [illegible] Pyro Studios бывшими авторами [illegible] Commandos [illegible] Время [illegible] Будущее [illegible] Commandos [illegible] Трилобит [illegible]

[illegible]

[illegible]

К [illegible] среде в Trilobite похоже [illegible] Других [illegible] Пятый элемент. Разве [illegible] Пятый [illegible] Земле захватили [illegible]

[illegible] Duality [illegible] Metal Gear Solid и Deus Ex [illegible] перемещения. Большой арсенал оружия и полный набор тактических умышлений в духе [illegible] прячь в углу за большим ящиком. Что же касается визуальной [illegible] здесь разработчики хранят полное молчание, но [illegible] является станет натуральным откровением, и что после Duality [illegible] вы еще не скоро увидите. Что ж, посмотрим.

Four Horsemen of Apocalypse

Жанр:	Action/Adventure
Издатель:	3DO
Разработчик:	3DO
Похожесть:	Max Payne, Resident Evil
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Осень 2003 года

Когда основные сюжеты для компьютерных игр в один прекрасный день обнаруживают себя избитыми не одним десятком одичалых девелоперов, стандартные заготовки с душещипательными словосочетаниями "спасти мир" и "наказать зло" покрываются толстым слоем пыли, а фабулы о мировой угрозе мегакорпораций и очередном нашествии злобных космических захватчиков поростают непроходимо густым бурьяном, в ход идут самые неожиданные источники будущих шедевров сценарного искусства. Вот, скажем, библейский Новый Завет: что ни Евангелие — то добротный сюжет для квеста, что ни деяние — полноценная приключенческая RPG.

А если серьезно, то деятели 3DO пошли самым простым путем — открыли писание на самой последней странице, прочитали небезызвестное "Откровение Иоанна", основательно ужаснулись и, находясь под глубоким впечатлением, решили анонсировать [illegible] action/adventure — **Four Horsemen of Apocalypse**. Сюжет повествует о неравной борьбе архангела Абаддона с четырьмя всадниками Апокалипсиса, задумавшими навлечь на смертных Армагеддон раньше обычного и завладеть душами трех смертных — олицетворяющих три смертных греха. История собирается с бешеной скоростью носить главных героев по времени и пространству, поочередно забрасывая Абаддона то в готическое окружение Европы XVII века, то в выжженный постъядерный мир далекого будущего, а то и прямиком в ад, проездом через чистилище.

А вот чего уж точно не будет в **Four Horsemen of Apocalypse**, так это истинно христианской целомудренности — уже сейчас в предварительный игровой рейтинг прописан пункт "*mature content with adult themes and extreme violence*", что по-русски звучит примерно как "многочисленные сцены эротики с элементами кровавой порнографии и экстремального насилия". Умами разработчиков полностью владеет модное в нынешнем сезоне наплевательское отношение к политкорректности: помимо сцен ритуальных жертвоприношений и прилюдного распятия крови христианских младенцев в межуровневых скриптовых роликах, нам обещают в полной мере продемонстрировать зарисовки из потусторонней жизни а-ля культовый фильм "Восставший из ада". Архангел, обретший человеческую форму, вершит справедливый, но до чрезвычайности строгий суд. В процессе восстановления справедливости в ход пойдут колюще-режущие предметы, антикварные ятаганы и сабли, заклятые кинжалы, посеребренные револьверные пули, сбрызнутые святой водой армейские винтовки с разрывными и зажигательными снарядами, а также осколочные гранаты, освященные лично епископом Аргосским.

Впрочем, если отбросить лишний пафос, то проект обладает действительно невиданным даже для 3DO размахом. Например, главным художником "графических новелл" (комиксных вставок в стиле **Max Payne**) и идейным вдохновителем проекта является некий **Саймон Бисли** — культовая фигура в кругах поклонников чернушных комиксов от **2000 AD**. К озвучке главных персонажей привлечены артисты, на чьем счету значится не менее десятка голливудских блокбастеров, а в качестве хореографов и консультантов по вопросам художественного мордобоя выступает **Smashcut Action Team**, группа, до этого отличившаяся постановкой драк в таких фильмах, как "Бойцовский клуб", "Ворон" и... "Матрица". Последнее совпадение отнюдь не случайно — уже сейчас известно, что **Four Horsemen of Apocalypse** собирается отчаянно эксплуатировать идею slo-mo, причем, в отличие от того же **Max Payne**, технология будет применяться в основном во время рукопашных схваток.

Что касается технических подробностей — то их не так много. Известно только, что речь идет о каком-то "абсолютно новом движке", обеспечивающем доселе невиданные возможности визуализации трехмерного изображения, и то, что на разработку проекта брошено такое количество человек, что авторы намереваются закончить игру, у которой до сих пор, по сути, нет ни одного "настоящего" скриншота, уже к осени 2003 года. Ждем дальнейшего развития событий.

Gladiators of Rome

Жанр:	Action/Стратегия
Издатель:	Activision Value
Разработчик:	Cat Daddy Games
Похожесть:	Сложно сказать
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Ноябрь 2002 года

Сложнее всего определиться с вопросом, на что же больше похож свежеанонсированный, исторически выверенный action/strategy **Gladiators of Rome**: на безбашенный слэшер в духе **Severance** или... симулятор менеджера футбольной команды. Вроде бы, с одной стороны, все на месте — в меру симпатичный трехмерный движок, древнеримский антураж, разъяренная толпа мускулистых спартаков, массовые побоища, тренировки в клетках, поединки со львами. А с другой — принимать непосредственное участие в самих ристалищах можно лишь постольку-поскольку, в большинстве случаев ограничиваясь ленивым созерцанием процесса. Дело в том, что во всем происходящем вам отводится роль... работорговца, хозяина горстки свирепых гладиаторов, живого товара, приносящего живые деньги. Идея, что и говорить, необычная.

Накопив за всю жизнь несколько сот паршивых динариев и купив на воскресной распродаже пару подержанных, но все еще диких галлов, вы начинаете нелегкое восхождение на вершину бизнеса индустрии древнеримских развлечений. Чтобы тренировать ваших молодчиков, понадобится арендовать сарай, нанять взвод охраны, оплатить хорошего тренера и закупиться всем необходимым скарбом — оружием, доспехами, дикими животными и так далее. Чтобы от нелегкой жизни ваши бойцы окончательно не захирели, придется обеспечить их регулярными поставками воды, мяса и хлеба, а для удовлетворения прочих потребностей прикупить несколько, простите, конечно, за дикие подробности, женщин-рабынь. Такой вот занимательный sim-работорговец образца IV в. до н. э.

Цель всей игры — колесить по стране со своим передвижным шапито, добраться в итоге до римского Колизея и выступить перед императором. В добрых традициях RPG гладиаторы будут получать немалые очки опыта за каждый удачный бой. Оные очки могут быть распределены между несколькими боевыми характеристиками — умением владеть тем или иным оружием, силой, ловкостью или даже свирепостью бойца. Исход каждого сражения зависит от уровня подготовки гладиаторов и слаженности их совместных действий. Впрочем, некоторым бойцам можно будет отдавать приказы типа "атаковать того" или "прикрывать этого", а в наиболее запущенных случаях вы сможете самолично "вселяться" в кого-нибудь из подопечных и устраивать вражинам массакр в духе какой-нибудь **"Руны"**. Впрочем, разработчики отмечают, что битва в режиме от первого лица крайне неэффективна, так как вы теряете стратегический контроль над происходящим вокруг и в критический момент не сможете вовремя повлиять на ситуацию. Да оно, в конце концов, и правильно, не барское это дело — драка. На гладиаторских боях настоящие патриции должны сидеть в удобной ложе, жевать виноград и прикладываться к амфорам, не забывая вовремя выражать респект задранным кверху большим пальцем правой руки. А дерутся пускай представители покоренных народов.

GTA III: Vice City

Жанр:	Action
Издатель:	Take 2 Interactive
Разработчик:	Rockstar Games
Преемственность:	GTA 3, Driver
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Конец 2002 года

Vice City [illegible] Grand Theft Auto III строго [illegible] законспирированных недр Rockstar Games. Итак, что из[illegible] Vice City [illegible]

GTA [illegible] вязи с предыдущими [illegible] ненькая и чрезвычайно озлобленная бу[illegible] кодила с гранатометом в руках. [illegible]

[illegible] роде — на сей раз [illegible] 8 [illegible] GTA3 [illegible] помнями и прочи[illegible] нить но вид от первого [illegible]

Из других приятных до[illegible] 8 [illegible] Но тех [illegible] Rockstar [illegible] те их де-то в окр[illegible] дружно сделали прически «афро» и напялили широкие зерка[illegible] [illegible] на открытом воздухе мимо главного вражеского офиса вы [illegible]

Harry Potter and the Chamber of Secrets

Жанр:	Action/Adventure
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	KnowWonder
Издатель в России:	Софт Клаб
Компьютеры:	Harry Potter and the Sorcerer's Stone
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Конец 2002 года

Electronic Arts продолж[illegible] перед самым отплытием номера в печать [illegible] релизом Harry Potter and the Chamber of Secrets [illegible] о заведенной в EA традиции, — продолжение не сильно будет [illegible] чаться от оригинала, что в случае с бешеным мировым [illegible] Гарри Поттера» [illegible]

[illegible] прибывае[illegible] в Хогвартс [illegible] впереди и проблемы. Но [illegible] жены [illegible] таинственной магической [illegible]

выно[illegible] верные поклон[illegible] впрочем, лучше читайте книгу. Как и предыдущая серия, Chamber of Secrets станет эдаким [illegible] ным игровым путеводителем [illegible] ру «Гарри Поттер [illegible] Дружья [illegible]

[illegible] Все [illegible] ются и прочих до[illegible] Хогвартсу и окр[illegible] по квиддичу, магическим [illegible] и изысканного разв[illegible]

[illegible] нее внимательного отношения к деталям интерьера и тщательной прорисов[illegible]

[illegible] Но [illegible] завязку наполненный каким-то своей, внутренней атмосферой современной [illegible] Впрочем, тут уж каждому [illegible]

Midway: Naval Battles

(рабочее название)

Жанр:	Военно-морской симулятор
Издатель:	Нет
Разработчик:	Mills Games
Преемственность:	Нет, новая 4
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Начало 2003 года

В [illegible] военно-морскими стратегиями, каковой в настоящее время норовит на[illegible] Age of Sails) выходят [illegible] В [illegible] в ужо[illegible] шарм внеш[illegible] [illegible] Mills Games [illegible] Midway Naval Battles

Действие игры разворачивается в период Второй мировой войны и захватывает временной отрезок с 39-го по 45-й год прошлого столетия. Вам, как младшему офицеру ВМФ (неважно чьего — в игре будут представлены практически все нации, имеющие то или иное отношение к военно-морским силам), придется собственными глазами наблюдать за развитием военных технологий. Начав плавание на архаичном броненосце, вы имеете все шансы закончить его за штурвалом огромного авианосца или перископом совершеннейшей по тем временам субмарины.

Одной из главных положительных черт Midway станет большой уклон в, если так можно сказать, ролевую часть. Корабль — это не только тысяча тонн ржавого металла, но еще и команда. На каждого члена команды вашей эскадры от капитанов судов до рядовых матросов будет заведено подробная статистика: какими умениями обладает, имеет ли боевые навыки, где и когда участвовал в сражениях. Подобно героям какой-нибудь заваляшей RPG, после каждой стычки ваши подопечные будут постепенно набираться опыта и повышать уровень.

И вновь возвращаюсь к главной особенности проекта — потрясающей графике, за которую несет ответственность "революционный движок нового поколения" Black Sun. В Midway ожидается необычайно реалистичный уровень детализации как самих кораблей, так и различных влияющих на стратегию и тактику погодных эффектов — дождь, снег, шквальный ветер, ураганы, тайфуны и так далее. Посмотрите хотя бы на скриншоты. Если это подлинные кадры из игры, то уже сейчас можно с полной уверенностью утверждать, что болгарские маринисты смогут поспорить даже с нашими ольгинскими из "Акеллы". Впрочем, сразу после того, как вы посмотрели на скриншоты, взгляните на дату выхода проекта и постарайтесь не падать духом. По крайней мере, нам есть чего ждать.

Revolution

Жанр:	Action
Издатель:	Activision Value
Разработчик:	FUN Labs
Похожесть:	Gore
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Конец 2002 года

Если и существует на свете что-то действительно избитое — так это игра под названием Revolution. Избитое во всех смыслах — материальном, физическом и, как ни странно, духовным. Взяв хотя бы придуманный специалистами FUN Labs мир — эдакое техногенное будущее, где планета страдает от перенаселения, городские гетто заселены клонами, полиция состоит из андроидов, а власть на земле захвачена... вот-вот, ими самыми. Родными мегакорпорациями. Вы считаете, сколько раз за сегодня мы уже повторили эту фразу?

Игра, действие которой происходит в избитом мире, обещает нам огромный список избитых инноваций — десять избитых видов оружия с двумя вариантами стрельбы каждое, двадцать избитых уровней и три десятка избитых врагов, каждый со своей избитой тактикой борьбы. Конечно, все творческое скудоумие можно было бы оправдать отличной движковой лицензией, но увы, техническая сторона проблемы тоже не внушает огромного доверия. Восторженные заявления авторов насчет собственного уникального движка с совершенной системой обсчета динамических источников света и плавным сглаживанием полигонов в моделях персонажей подкрепляются кислыми скриншотами, с которых взирают испуганные генетические мутанты с мотыгами футуристических очертаний, а ударные спецэффекты вида "красная соплю на сиреневой стенке" поражают наше воображение.

Так что по всем первичным признакам — нас ждет некое повторение многострадального шутера Gore, который три года подряд демонстрировал крайний упадок духа и в итоге был растерзан, едва появившись на свет. Как вы яхту назовете, так она и... Дурной пример перед глазами, самопародия на жанр. Revolution — до обидного не революционная игра.

Robin Hood: The Legend of Sherwood

Жанр:	Тактическая стратегия
Издатель:	Wanadoo Strategy First
Разработчик:	Spellbound Studios
Похожесть:	Desperados, Commandos
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Декабрь 2002 года

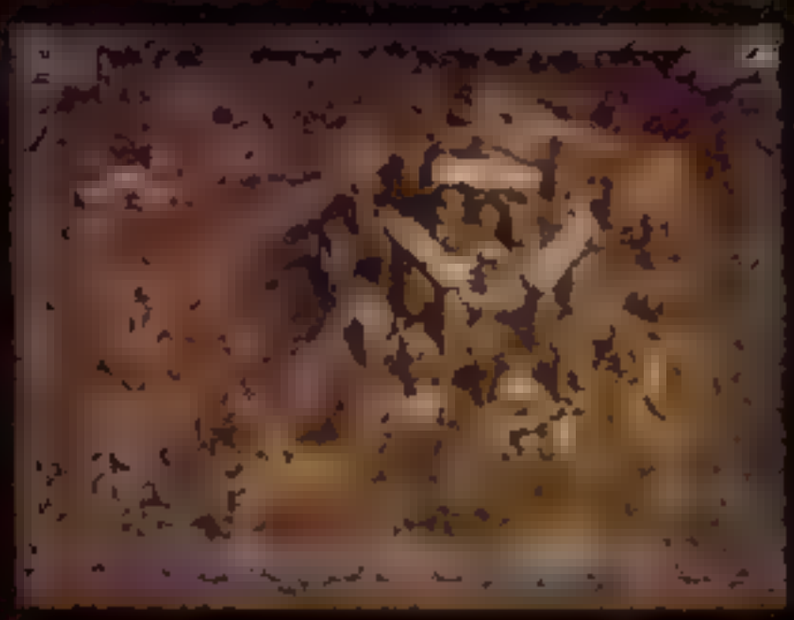
У отдельных молодых, но уже достаточно зарекомендовавшейся девелоперской конторы Spellbound Studios сложилась странная репутация. Всему прогрессивному человечеству они известны как авторы единственного в мире клона незабвенных Commandos — игры Desperados, дикого-дикого вестерна. О приключениях шайки Грязного Джо (Купера) где-то на мексиканской границе. Со времен выхода игры прошло уже больше года. Pyro Studios подружила серию Commandos с графическими акселераторами и приготовила к финальному прыжку в безразмерные штаны мультиплеера, а Spellbound махнули рукой на Дикий Запад, достали с антресоли старый движок и заменили Джона Купера сэром Робином Локсли, более известным под разбойничьей кличкой "славный парень Робин Гуд".

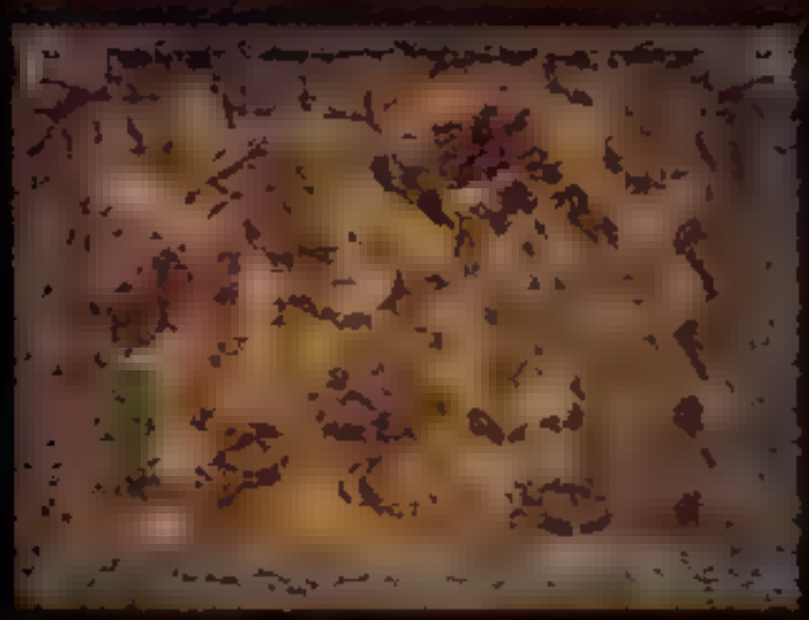
От переноса действа из бескрайних прерий конца XIX в. в шервудские леса начала XVI в. игра ни чуточки не пострадала, да и весь кожаный антураж робингудовских легенд как нельзя лучше подходит для подобных стратегически-тактических изысков. Начать хотя бы с героев: сам Робин — мастер художественной стрельбы и рукопашных схваток, а в качестве специального оружия ему вручается мешочек с золотыми монетами, которым можно приманивать вражеских стражей или, в безвыходной ситуации, — крепко треснуть кого-нибудь по голове. Впрочем, вопросами "трескотня" в команде заведует все-таки Малыш Джон, играющий роль эдакого живого тарана, разносящего в щепы запертые двери, швыряющегося булыжниками и одним плевком вышибающего закованных в латы рыцарей из седел. Не забыты и другие герои саги — например, пьяница и дебошир отец Тук постоянно ходит с бочонком вина, в котором удобно прятаться или быстро удирать от недругов, скатываясь со склона, леди Мэриан носит в заплечном мешке походную аптечку с лечебными травами, пройдоха Стерли обучен с помощью нехитрого маскарада дурачить людей шерифа, прикидываясь бродягой, — и так далее, и так далее.

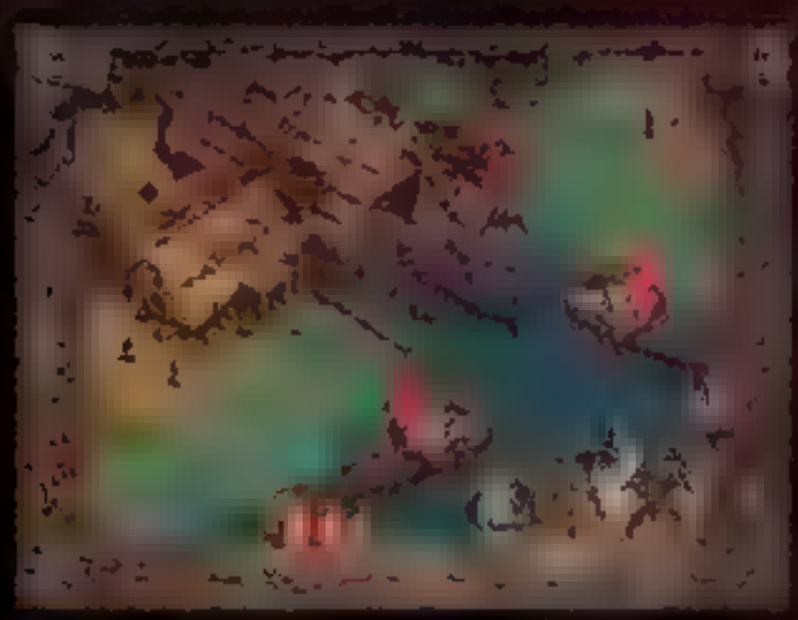
Несмотря на великое множество игровых заданий, все миссии делятся на три основных типа: воровские, разбойничьи и боевые. С первыми двумя все более-менее понятно — Робин и его славная ватага лесных братьев грабят кареты, организуют хитроумные засады и заманивают ноттингемских инкассаторов в замаскированные ловушки. Осмелев, разбойнички подаются в город, потрошат торговые лавки и чинят мелкий саботаж, поджигая хозяйские поля и барские усадьбы. Боевые же миссии — нечто не совсем обычное для Commandos-образных игр-головоломок. В них, помимо основных персонажей, принимают участие и остальные обитатели Шервудского леса — вооруженные вилами крестьяне, неумытые ополченцы с веревочными самострелами и прочий оголтелый сброд. И если главные герои по-прежнему будут действовать хитростью и уменьем, то управление лапотными войсками больше всего будет походить на... типичную RTS.

С графической точки зрения — изменения минимальны. Спрайтовые фигурки персонажей стали в два раза больше, а, соответственно, и детализованней, чем в том же Desperados. Кроме того, у аниматоров Spellbound ушло немало времени на всевозможное сглаживание огрехов "двухмерности", тщательную прорисовку многих тысяч фаз анимации движений и прочее тому подобное. Нельзя забывать и о строгой художественной адекватности, ведь в качестве основных источников вдохновения разработчики с серьезными лицами вспоминают тематический фильм Эрола Флинна, блокбастерный боевик с Кевином Костнером и... пятиминутный эпизод из мультфильма "Шрек". Ну, тот самый, в котором придурковатому Робину Локсли и всем его лесным друзьям основательно набивает физиономии разъяренная (уже не спящая) красавица. ■

Корень Друидов







e-mail: office@russobit-m.ru, Адрес в интернете: www.russobit-m.ru
Отдел продаж т:(095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61
Техническая поддержка : support@russobit-m.ru , т: 212-27-90

Денис Марков (kiar@igromania.ru)

James Bond 007: Nightfire

Жанр:	Action
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	Gearbox Software
Издатель в России:	Акелла
Платформа:	Half-Life
Дата выхода:	Конец 2002 года
Системные требования	Не объявлены
Мультиплеер:	Выражен, локальная сеть

Любопытная тенденция намечается за последние пару лет. Очередная киностудия объявляет о начале съемок не менее очередного фильма о Бондиане. И тут же как по волшебству находится команда игростроев, желающая перенести события новых фильмов на экраны мониторов. А если принять во внимание, что Джеймс Бонд — фигура в высшей степени динамичная, интересная всем и каждому, то скорость, с которой эта волна кинофильмов по мотивам становится выше, вполне сравнима с ростом цен на нефть.

Пару слов о том, почему бы прямо в кино не сделать игру, разработанную Gearbox Software. Не секрет, что не всякая даже первоклассная (и даже первая молодежная) игра в телевизоров. Планирование [illegible] должно быть в достаточно большом количестве. В результате выходит [illegible] D is Another Day.

Главная [illegible] не спешить [illegible] Так по крайней мере поступила ее предшественница — основанная на событиях девятнадцатой серии James Bond 007: Nightfire станет [illegible] MI6 на пролетающих [illegible].

Какая разница?

Были бы [illegible] дальше PC игра не пойдет. Тем еще кто создает. Даже [illegible] GameCube, PlayStation 2 и Xbox [illegible] PC версия [illegible] выглядеть. По [illegible] невидимые игры будут [illegible] даже [illegible] уровнях. Хорошо [illegible] PC версии [illegible] Передвижу [illegible] не все же [illegible] фовдемонтаж. В [illegible] игры [illegible] уровни [illegible] ся в дить затыкать [illegible] BMW и [illegible] мосте [illegible] ровый [illegible]

[illegible] PC [illegible] С диска [illegible] Бонда [illegible] Дальнейшие [illegible] Почему нельзя [illegible] видеть и [illegible] в [illegible] физике [illegible] В [illegible] Вещи [illegible] Для [illegible] физи [illegible] модели? Как [illegible]

[illegible] серии с диска [illegible] мусор фигурки [illegible] передать [illegible] Реалистичная физика [illegible] можно передать и в [illegible] игры "Ил 2 Штурмовик". А [illegible] раздеть [illegible] кодом самолета в Nightfire будет [illegible] Подождем [illegible] разработчиков.

[illegible] Gearbox Software должно не [illegible] в своем деле. Half-Life: Opposing Force и Tony Hawk's Pro Skater 3 [illegible] в этом [illegible] Готовящиеся к выходу PC Counter-Strike: Condition Zero и Halo PC версии [illegible] под их ответ [illegible] надежду [illegible] не очередная [illegible]

Японцы. Не забудьте поклониться сенсею перед тем, как разнести ему голову на кусочки.

Достоверные модели, но скудный интерьер — неужели это удел всей игры?

по мотивам" (да, это оскорбление) а полноценная игра

Опять 25!

В очередной раз агенту J.B. придется преодолеть безумное количество препятствий ради того, чтобы спасти мир от очередного злодея. Последнего на этот раз зовут Александр Дрейк. Но восстановлением порядка на Земле дело не ограничится. Фанаты Бонда уже должны были догадаться: помимо мира, придется спасать текущую любовницу (любимую женщину) агента. Бонд без подруги — деньги на ветер. А уж если эта подруга однажды предаст его, потом, наконец, разберется в своих чувствах и предаст уже злодея, то это будет как нельзя лучше соответствовать канонам жанра.

Никуда не денешься — придется и попутешествовать. Веселье начнется в австрийском замке, куда главного героя сбросят. Не волнуйтесь, с парашютом. Также мы побываем в Токио, на затерянном острове в Тихом океане и даже на космической станции. И все ради того, чтобы не дать вышеупомянутому гению зла устроить на Земле ядерный апокалипсис. В общей сложности игра насчитывает 20 миссий для одиночной и сетевой игры. Не так вроде бы и много. Но дело, как из [illegible] не в количестве, а в качестве. И размерах каждого эпизода [illegible].

Авторы игры утверждают, что каждый уровень можно пройти множеством разных способов. Хотите промчаться напролом, хотите [illegible] крадитесь кустами, как и подобает настоящему шпиону. Непонятно, правда, как они пытаются балансировать такие расклады [illegible] до легче другого. Хотя [illegible] они Gearbox, им видней. [illegible]

Как денди лондонский одет

Джеймс Бонд [illegible] не только [illegible] Джеймс Бонд — это своя особая атмосфера. Костюмы от Brioni (где-то по 6000$ за комплект), мартини, уже упомянутые BMW, мобильные телефоны со встроенным электрошоком, часы с лазером и так далее. Разработчики обещают в всем этом великолепии не забыть. Особое внимание уделяется всяким хитроумным шпионским приспособлениям. Секретные лаборатории MI6 снабжают шпиона рентген-очками, стреляющей авторучкой, портативным компьютером для взлома различных информационных систем и прочими незаменимыми в хозяйстве вещами. При этом все эти штучки-дрючки будут не для "поиграться и бросить", а реально нужными и часто используемыми предметами. Те же рентген-очки нужны вовсе не для изучения анатомии прохожих женского пола (а жаль!), а для того, чтобы смотреть сквозь стены. Конечно, увидеть сразу весь уровень насквозь не получится, но пару близлежащих комнат — вполне. По заверениям авторов, это поможет сторонникам тактического варианта прохождения игры. Само собой, тем, кто планирует уничтожать врагов как вид (запатентованная методика Крутого Сэма), очки пригодятся не так сильно. В сумме нам обещают количество устройств, сравнимое с количеством оружия. А уж его-то в игре хоть отбавляй! Walther P-99, Uzi, FN P90, Sig Commando, а также снайперская винтовка, дробовик, гранатомет и — внимание — базука. Достаточно для того, чтобы разрешить любой спор в свою пользу. Уже представляю себе агента 007, достающего из кармана базуку и отправляющего на седьмое небо вместе одного одетого "мистера Красная Кнопка".

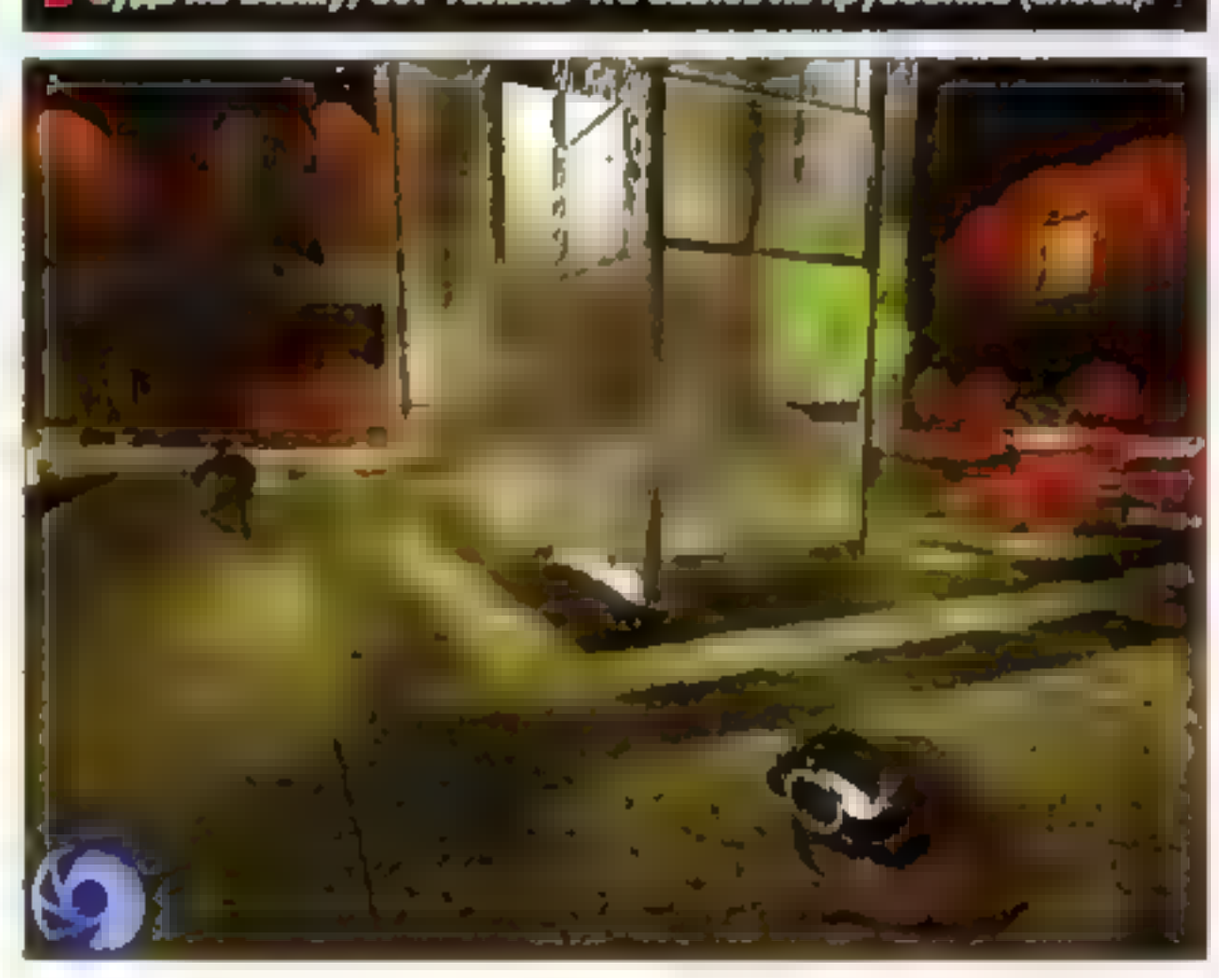
Нереально, скажете вы. Агент Бонд больше одного-двух стволов [illegible] и не носит. А не очень вы хотите — игра! Разработчики [illegible] крещиваются от реализма всеми силами. Главное, [illegible] чтобы геймерам [illegible] развлекаться. А остальное уже неважно. Что ж, мне как геймеру такой подход определенно импонирует.

О серьезности намерений разработчиков сделать отличную игру говорит и тот факт, что они заключили контракт с нынешним исполнителем роли [illegible] — Пирсом Броснаном. Это [illegible] пользовать внешность и [illegible] актера. Любопытный каменный цветочек выходит у мастеров из Gearbox и Electronic Arts! Разные шпионские приспособления, множество видов оружия, неповторимый стиль фильмов [illegible] последнего из самых знаменитых обитателей Голливуда. А может быть, что далеко не [illegible] сделают? И совсем не [illegible] игр по фильмам [illegible] бывает? Лопните [illegible] подо. Помыть [illegible] не [illegible] сами.

Шпионские сети

Само собой, в Nightfire будет и мультиплеер. После Opposing Force и Condition Zero ожидать чего-то иного от Gearbox не приходится. Несколько мультиплеерных карт также выдержаны в атмосфере фильма. Скажем, уже сейчас известно, что одна из них будет представлять собой фрагмент форта Нокс, американского хранилища золотых запасов. Если помните, сие замечательное здание фигурировало в фильме "Dr No". Доступные режимы мультиплеера вполне традиционны: Elimination, King of the Hill и Capture the Briefcase, видимо, местный вариант Capture the Flag. Однако не все так просто. Разработчики и здесь обещают [illegible] мы и не сомневались!) массу нововведений. Каких, правда, пока не уточняют, обещая поведать всему миру о своих гениальных находках чуть позже.


Судя по всему, 007 только что вылез из грузовика (слева).



Выглядеть на все сто

Наблюдать за приключениями [illegible] кого мы будем как от первого, так и от третьего лица. James Bond 007: Nightfire не является ни чистым FPS, ни уж тем более TPS. В отдельные моменты ради красивого ракурса камера будет отодвигаться на несколько метров в сторонку и показывать главного героя во всей красе. "В отдельные моменты" — это тогда, когда смотреть от первого лица нельзя никоим образом. Скажем, когда агент забирается по отвесной стене.

По заверениям авторов, в игре будет отличная графика. Верить на слово не будем. Если всем разработчикам верить, жизнь превратится в сплошное разочарование. Лучше попробуем найти конкретную информацию по этому вопросу.

Как утверждают пресс-релизы, игра использует сильно переработанный движок Half-Life. Также в одном из интервью Майкл Кондри (EA) заявил, что применяются некоторые технологии, разработанные Id Software. При всем этом графический движок целиком и полностью написан силами Gearbox. И, судя по скриншотам, написан весьма неплохо. По крайней мере, на сегодняшний день игра выглядит неплохо. Что будет потом, покажет только время.

Чтобы обеспечить долгую и беззаботную жизнь своей игры, разработчики предоставят фанатам возможность самостоятельно создавать новые карты. Впрочем, сейчас это уже нормальная практика. Редко какой экшен обходится без карт, сделанных геймерами-поклонниками. ■

Будем ждать?

Агент 007 [illegible] клавиатуре и мыши! Похоже, [illegible] мечты сбываются.

Вероятность готовности:

50%

Андрей Александров (alexandrov@gmania.ru)

Iron Storm

Жанр:	Action
Издатель:	Ubisoft
Разработчик:	4X Studios
Выпуск в России:	Intel PC, Mega-Game 2001
Аналоги:	Medal of Honor, Wind Launch, Hitler's Cold Vengeance
Дата выхода:	Конец 2002 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Локальная сеть, Internet
Сайт игры:	www.ironstorm.com

Даже самый поверхностный анализ рынка PC-игр позволяет с уверенностью заявлять, что ближайший отрезок будущего пройдет под знаком Второй мировой войны. А это значит, что на волне, поднятой хитами вроде Medal of Honor, Return to Castle Wolfenstein, "Ил-2" и потенциальными хитами Sudden Strike 2, Silent Storm, "Блицкриг", на рынок непременно десантируется отряд мерзких клонов. Само собой, не обойдется без жертв. некоторых смоет цунами, другие не смогут преодолеть береговую оборону в виде обличительных рецензий, самых же несчастливых обязательно постигнет участь быть раскромсанными форштевнем большого десантного корабля под флагом CDV.

Но будут и те, кто прорвется. В первых рядах окажутся самые хитрые и находчивые.

Мы пойдем другой дорогой

Пока в штабе от[illegible]

[illegible] 4X Studios [illegible]

[illegible] 1964 [illegible] Симонов [illegible] Перед [illegible] 60 [illegible]

[illegible] Революция НТП [illegible]

[illegible] Medal of Honor [illegible]

[illegible] блокада Ленинграда [illegible] в Нормандии [illegible] Маршалл [illegible] Средневековье [illegible] Симонов [illegible] Восточный [illegible] сценаристов [illegible]

[illegible] выпустить [illegible] Самый [illegible] разгромлены [illegible] Николаем Александровичем Юденбергом [illegible] на территории России [illegible] земель Русско-Монгольскую империю [illegible] непонятно почем [illegible] прямо в Ремстоге. Прибывающие в ужасе от происходящего страны Западной Европы тут же одумались [illegible] и всевать и ночами быстро консолидироваться перед угрозой с востока. В результате появилась коалиция, названная

▲ Внешность Симонова идеально подходит к фигуре Гладиатора.

Самый разгар наиболее [illegible] поединка.

Соединенными Штатами Западной Европы. На первом же заседании коалиционного правительства было решено вырыть поперек Германии мощную систему окопов, дабы успешно противостоять воинственным русско-монгольским интервентам, подкрепленным частями бывшей немецкой армии, которые не захотели прекратить боевые действия и влиться в коалицию.

О том, что происходило следующие полвека, разработчики скромно умалчивают. Но, судя по тому, что постаревший, но не подобревший Югенберг все так же заседает в Рейхстаге, Соединенные Штаты (Европы, а не Америки), несмотря на помощь Соединенных Штатов (Америки, а не Европы), не слишком преуспели в своем деле. Тем временем, доказывая гипотезу о непредсказуемости последствий вмешательства в прошлое, но вооружение противоборствующих армий параллельно [illegible] вертолеты и дирижабли. Не [illegible] и припозднившаяся на [illegible] атомная бомба [illegible] лучшие умы России и Монголии [illegible]. Последний факт радует [illegible] правительство меньше всего, принося сплошные проблемы и ночные кошмары.

Как раз тут самое время появиться [illegible].

Полцарства за голову снайпера

Итак, знакомьтесь — Визель по прозвищу "Виз", немец, младший [illegible] Соединенных Штатов (тех, что Европы). Родился в бомбоубежище, вырос в окопах. Великолепно владеет любыми видами оружия, начиная с вполне привычных [illegible] "Хеклер-Кох МП-6" и шотгана "Ремингт[illegible] M910" и кончая экзотикой вроде "Пулемета Сибиряка" и сабли. Не[illegible] во Соединенных Штатов (и Европы, и Америки) [illegible] снайперскую [illegible] производ[illegible].

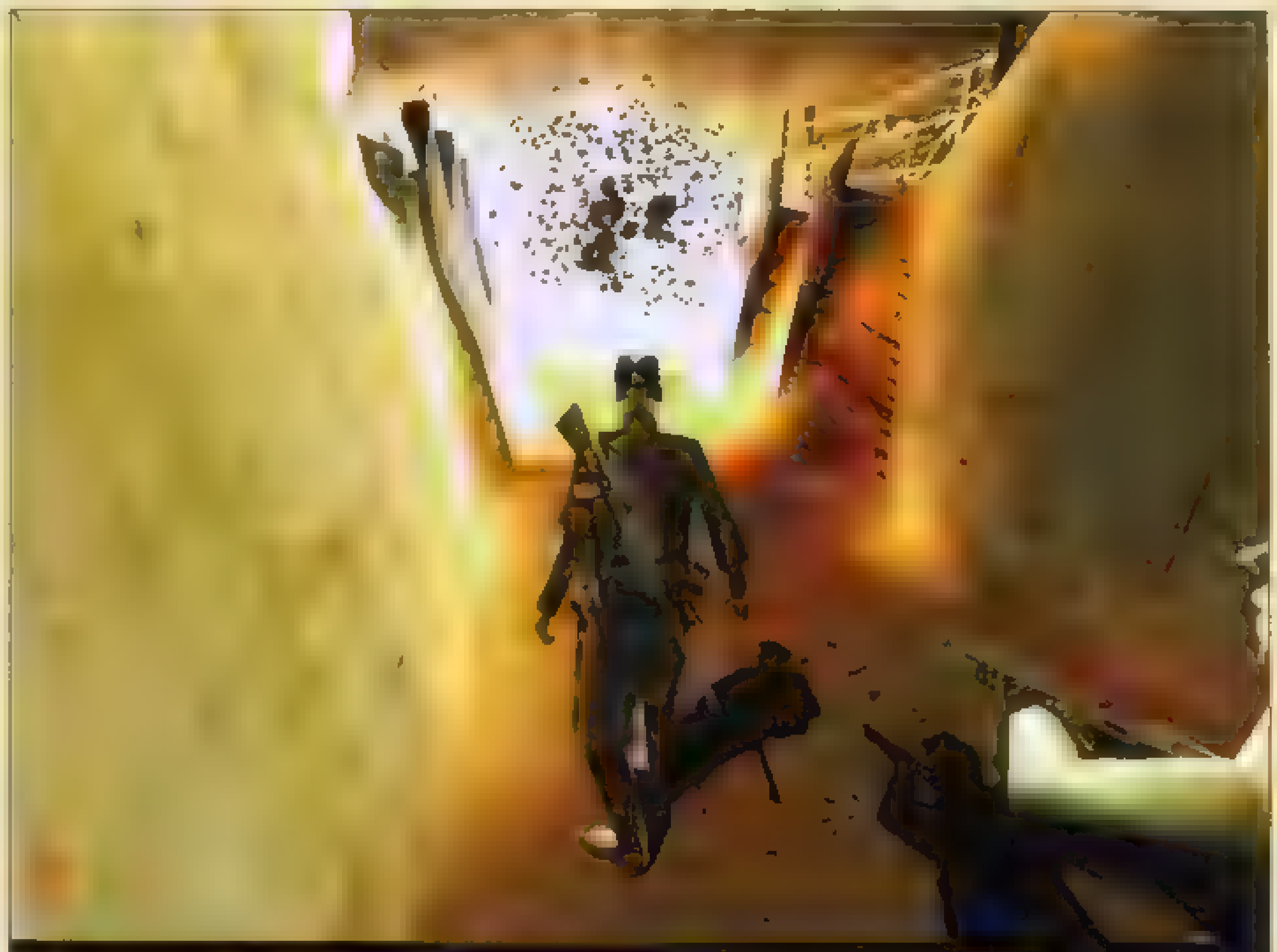
[illegible] Виз[illegible] ватель. В [illegible] проникновение на территорию Р[illegible] исслед[illegible] ликвид[illegible] Юген берг[illegible] фронта [illegible] пучит [illegible] скок в русско-[illegible] в немецком [illegible] Визеля не [illegible] девять [illegible] прямо [illegible] оружия [illegible] русско-[illegible] превратится в [illegible] Визеля [illegible] Ну а в Рейхстаге [illegible] Югенберга.

[illegible] стоит заметить, что на своем пути Визель будет [illegible]. Вместо них ему будут [illegible] противле[illegible] Югенберг[illegible]. Визель узнает о существовании могущественного [illegible] синдиката, [illegible] денежки посредством спекуляций на рынке военного времени [illegible] младшего лейтенанта. [illegible] озвучат [illegible] своих слов тут же попытаются уничтожить бедного Виза. Причем [illegible] сделать это [illegible] пытались [illegible] противников в игре, помимо определенных [illegible] женных предпочтений, будет обладать уникальным стилем ведения боя и неповторимым AI.

Естественно, что при продвижении Визеля от одной русско-монгольской достопримечательности к другой будет меняться не только частота использования стрейфов солдатами противника, но и геймплей. В самом начале своей миссии, находясь на линии фронта, Визель будет [illegible] в плотном строе коллег (неплохой способ заброски диверсанта, а?). Тех, кто не попадет на хитро запрятанные минные поля, будут встречать массированным пулеметным [illegible].

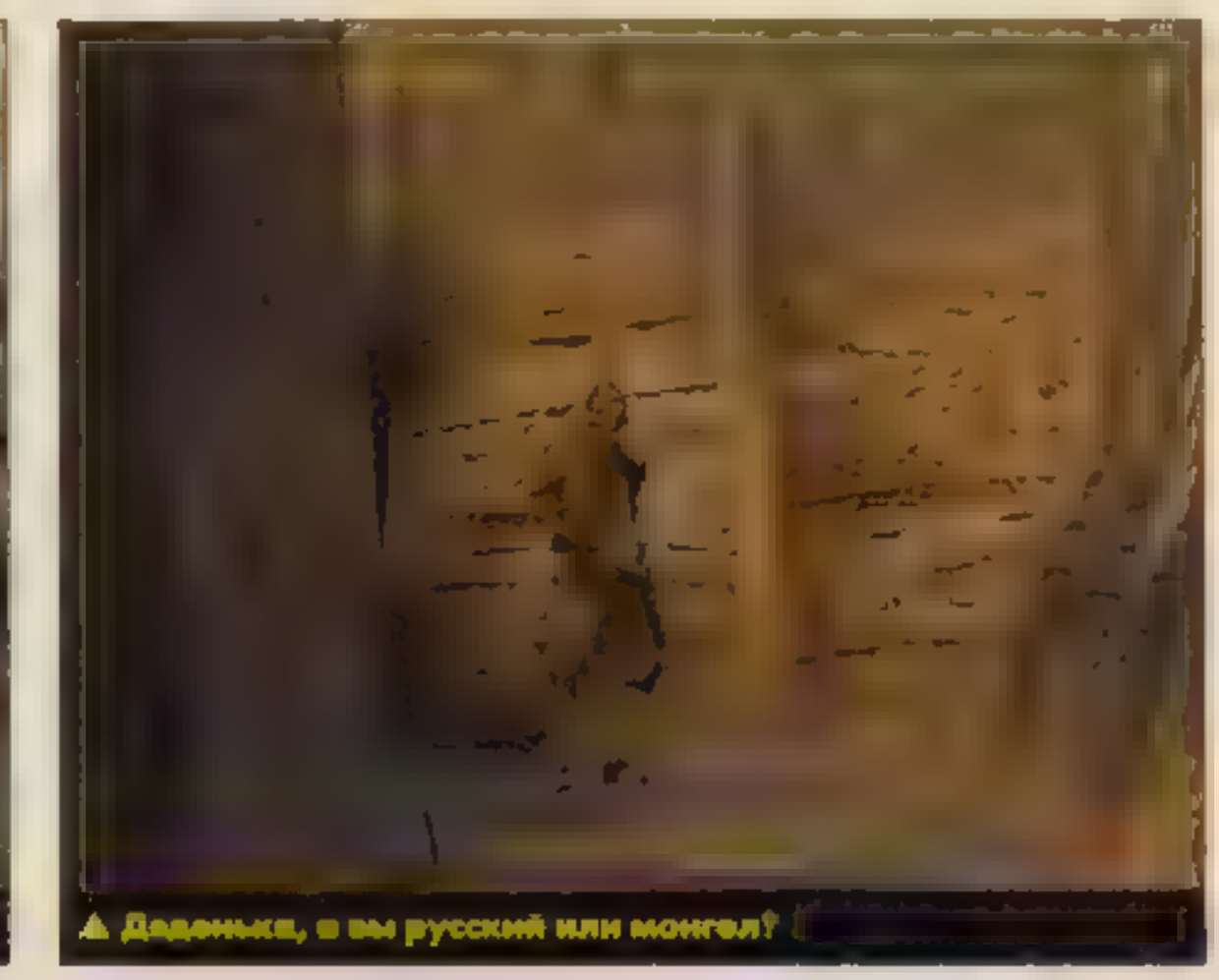
Непосредственная близость тыла гарантирует главгерою услуги по поддержке в бою: вертолеты, тяжелую наземную технику (одним из танков даже дадут порулить), артиллерийские удары, газовые атаки и прочие смертоубийственные прелести. Впрочем, не следует забывать, что к аналогичным услугам будут прибегать и солдаты противника. Причем русско-монгольские воины весьма изобретательны в военном деле: помимо традиционных способов насолить противнику они используют и весьма пакостные приемы — к примеру, могут заслать к вам в окопы дрессированных собак с дозой взрывчатки.

При углублении во вражескую территорию прогнозируется значительное изменение геймплея. Массированные прифронтовые баталии уступят место stealth-рейдам по густонаселенной территории. Соседи по окопам остались далеко позади


▲ Роскошные взрывы — один из сильнейших элементов графического движка.
■ Интересно, что будет, если земля попадет в глаза?


▲ Последствия полувековой войны.


▲ А сзади и помылись...


▲ Даденька, а вы русский или монгол?

и поэтому в деле сокращения численности русско-монгольской армии отныне придется полагаться только на самого себя. Разработчики изо всех сил стараются обратить внимание на снайперские дуэли, которые, по их обещаниям, станут одной из главных изюминок игры. Для продвижения идеи в массы на сайте игры даже поместили весьма приятную flash-игрушку. О том, как именно будет выглядеть противостояние снайперов, пока умалчивается, но, скорее всего, мы увидим нечто вроде миссии Sniper's Last Stand из Medal of Honor.

Несмотря на пару незначительных развилок — например, в броне поезде можно будет как ограбить так и вступить в открытую конфронтацию с экипажем — сюжетная линия будет такой же линейной, как и у игр, с которыми мы в начале указанных сайтов. Влияние Medal of Honor дает о себе знать и тут: продвижение по сюжету сопровождается скриптовыми событиями. Разработчики даже замену высадке в Нормандии подготовили: вместо сделать рейды в окопы противника, не менее внушительными, чем описанный десант.

Верится с трудом, если честно.

Убей себя — спаси планету

Не секрет, что практически все игры на пути к релизу стараются выглядеть как можно симпатичнее. Разработчики прихорашивают свои игры, как невесты перед свадьбой, пишут многообещающие пресс-релизы, украшают в Photoshop отрендеренные на мощных графических станциях скриншоты, выкладывают обои для рабочих столов и разве что вприсядку не танцуют, чтобы привлечь внимание потенциального покупателя. А если игра еще во время разработки выглядит явным [illegible] звучит тревожный звоночек, по которому [illegible] весьма [illegible] вскоре [illegible] новок. В худшем случае [illegible] девелоперскую команду либо направляют на другие [illegible] либо просто расформируют.

Вы догадываетесь о чем я?

Да-да, именно об этом. Дело в том, что за обертки и постановки [illegible] flash-сайта оптимистичных пресс-релизов и редких восторженных превью [illegible] весьма [illegible] если не назвать порнографией. Активы Iron Storm явно слабы и продолжают [illegible] с каждым днем.

Сюжет. Каким странным это коллективное творение выглядит в [illegible] Дурдом, который к тому же меняется чуть ли не каждую неделю. Не верите — изучите хронологию материалов по игре — скорее всего, будет одним из главных козырей Iron Storm. Ма[illegible]разм и желание осквернить историю в данном [illegible]ситуации окрепли настолько, что появившийся в результате сюжет вызывает у читателя демонстративный хохот. Огорчает только невнимание сценаристов к некоторым мелочам, вроде "Пулемета Сисорвка", который на данный момент [illegible] официальным названием и обладает только прозвищем. Ну и раскрывать практически весь сюжет до выхода игры, пожалуй, не следовало бы.

Графический движок под названием PHOENIX 3D радует уже не настолько. Да, симпатично, местами [illegible] взрывы [illegible] даже очень. Да обещаются виды от первого и третьего лица. До герой будет честно таскать на плечах сразу все имеющиеся виды оружия и не менее честно [illegible] менять [illegible] их смены. Но в целом картинка выглядит ничуть не лучше Medal of Honor. Даже [illegible] рисуют в нем [illegible]. Правда, глядя на скриншоты, следует отметить, что фрагменты [illegible] выдерживают собственный стиль. Но это [illegible] сравнению [illegible] устраивает рафинированное улучшение.

Геймплей [illegible] основанный на заскриптованных действиях, — решение [illegible] и реализовать его [illegible] в моей памяти получилось только у создателей Half-Life и, опять же, Medal of Honor. Кроме того, на уже нет известно, как на геймплей повлияет [illegible] смешение военной техники разных эпох, подходящее под меткое народное определение "[illegible]". Согласитесь, вертолеты, которыми в нашей реальности [illegible] вьетконговцев, на фоне утыканного башенками танка 20-х годов — неудачный коктейль. Так вот такие коктейли в игре похоже будут на каждом шагу.

Искусственный интеллект индивидуальный для каждого типа противников — вещь конечно отличная. Но только тогда, когда он интеллект, а не простите идиот. А если учитывать тот факт, что большинство разработчиков и один то толковый интеллект запрограммиро-

вать не могут, то ситуация с поведением противников выглядит совсем не оптимистично.

Остальные особенности, вроде возможности устроить газовую атаку в мультиплеере на 16 человек или добавленных на радость юннатам животных — обитающих почему-то в окопах, рядом с солдатами (состав местной фауны не раскрывается) — уже ничего не меняют.

Им уготована роль статистов.

▼ ▼ ▼

Iron Storm обещают к концу осени. Дата весьма сомнительная, особенно если припомнить разработчикам то, что в первый раз игру показали на далекой позапрошлой E3 и с тех пор никто так и не увидел ни бета-, ни демо-версии.

Впрочем, я конечно же, рад ошибаться. И вместе с вами я буду мечтать о том, что на этот раз игра выйдет точно в срок. И буду мечтать о том, что из Iron Storm получится совсем не игротрэш, а весьма добротный экшен, может даже и хит.

Однако факты пока говорят против. ■

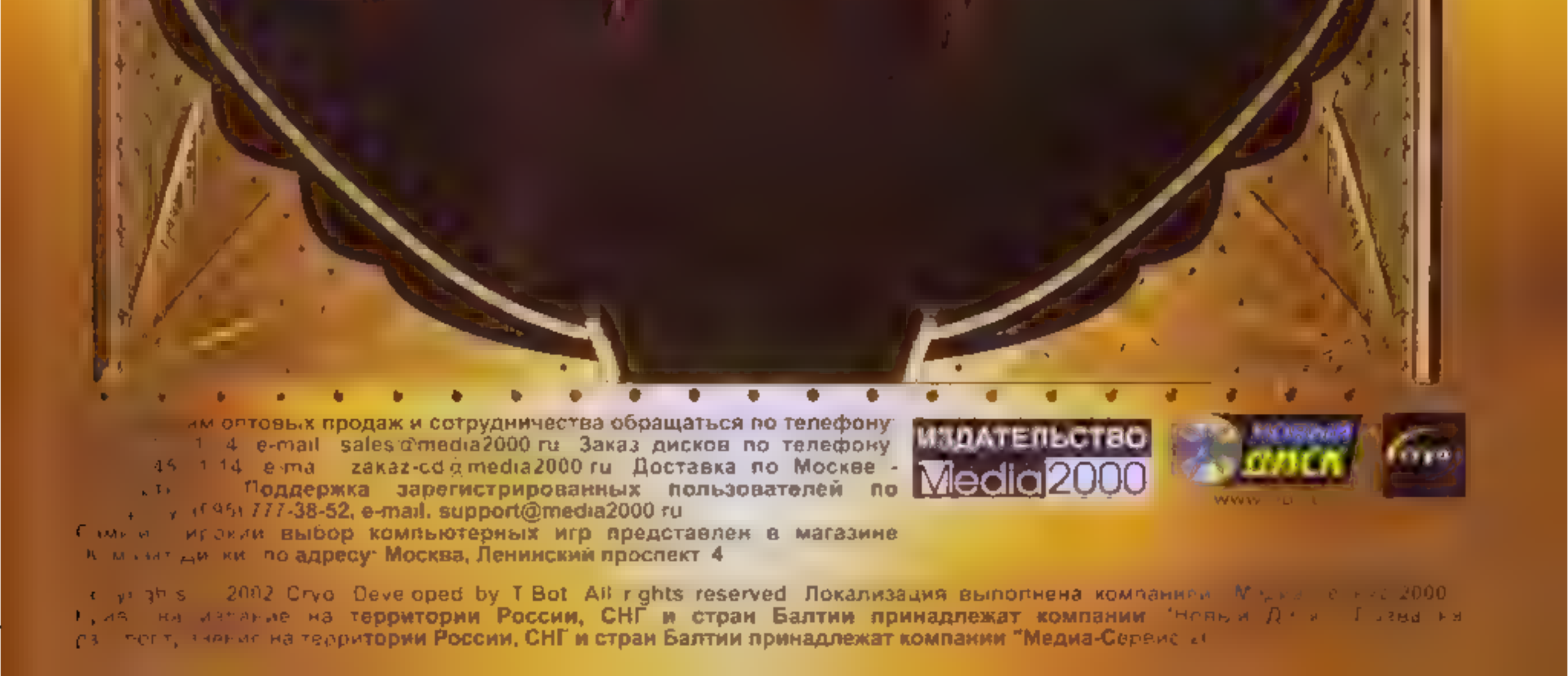
Будем ждать?

Iron Storm — [illegible], в которую мы будем играть этой осенью, на консоли имени Геймлея. Оригинальный геймплей с изрядными "Классическая графика", "Оригинальный геймплей" и "Набившие оскомину" — [illegible] хорошую игру. Не [illegible] — [illegible], но [illegible]. Дождемся [illegible].

Процент готовности: 80%

МИРЫ ЖЮЛЯ ВЕРНА

ТАЙНА НАУТИЛУСА



Антон Логинов (fx@igromania.ru)

"Строить будущее и сохранить прошлое — это одно и то же."
Снейк/Хидео Кодзима

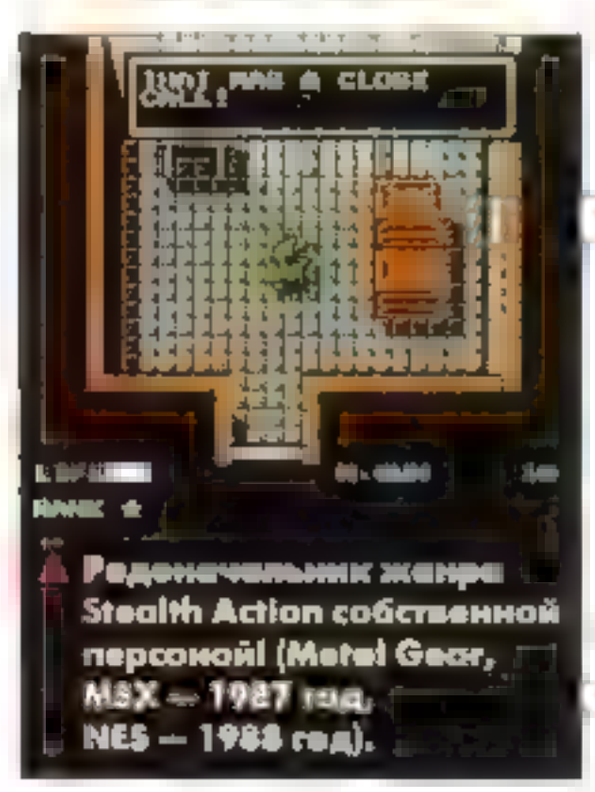
Жанр:	Metal Gear Solid
Издатель:	Konami
Разработчик:	Konami
Похожесть:	Metal Gear Solid
Дата выхода:	Весна 2003 года
Системные требования	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет

Metal Gear Solid 2: Substance

Бывают просто хорошие игры, бывают хиты, а бывают игры эпохальные. Великие, если хотите. Их величие не оспорит никто, даже если очень захочет. Ибо все уже записано в истории. Таких игр единицы. Но одна из них скоро придет к нам. "К нам" — значит "к писишникам". Да, эта игра уже вышла. Почти год назад — на PlayStation 2. Она свела с ума миллионы. Феерическая постановка, сногшибательная графика, голливудская музыка и много нулей справа в цифрах бюджета. Встречайте гениальнейший Metal Gear Solid 2, игру за авторством одного из самых именитых игровых дизайнеров мира — Хидео Кодзимы.

История змеи

Думаете Metal Gear Solid и Thief [illegible] игр [illegible] Смеитесь, дорогие читатели [illegible] идея "незаметного проникновения" была придумана и успешно реализована еще в далеком 1987 году в игре Metal Gear. Впервые игроку предлагалось не кидаться на охранников [illegible] не замечено проскользнуть мимо них. Предстояло также прятаться в тени и незаметно проскальзывать мимо видеокамер слежения.



Родоначальник жанра Stealth Action собственной персоной! (Metal Gear, MSX — 1987 год, NES — 1988 год).

Сперва игра появилась на компьютере MSX, а через год была портирована на игровую приставку NES (Nintendo Entertainment System aka "Денди"). Metal Gear произвела настоящий фурор в игровом мире. Это было одно [illegible] ных игр жанра [illegible] Вскоре ее уже [illegible]

Снейк образца 1987 года (коробка Metal Gear).

Оригинальный геймплей [illegible] не единственное, чем отличался Metal Gear от игр того времени. Новорожденный сюжет, ставший впоследствии визитной карточкой всей серии, присутствовал и здесь. Итак, на дворе 1995 год. Ведущие мировые державы вовсе не торопятся разоружаться. [illegible] эта война [illegible] темы номер один во всем мире. Где-то в Южной Африке группа наемников захватывает секретную базу Outer Heaven, в недрах которой осваивается принципиально новый вид вооружения. Элитное подразделение Fox Hound отправляет на разведку своего лучшего агента [illegible] выполнением Gray Fox. Вскоре от него приходит короткое сообщение [illegible] Связь прерывается. Big Boss [illegible] Fox Hound принимает решение направить в Outer Heaven еще одного агента — Solid Snake. Получив по кодеку (это устройство появится во всех играх серии) четкие указания от шефа, Снейк путешествует по лабиринтам [illegible] и находит предателя-агента. Также он выясняет, что Metal Gear — ходячая боевая платформа, предназначенная для быстрого нанесения ядерных ударов по любой точке земного шара. Снейк освобождает создателя уникального оружия доктора Петровича (Dr. Peltrovich), и тот рассказывает ему о единственном уязвимом месте чудовищной машины — бортовом суперкомпьютере. Превратив Metal Gear в груду металлолома, главный герой узнает жестокую правду — он был всего лишь марионеткой в руках главы Fox Hound, который и разыграл весь этот спектакль. Воплотив мечту любого сотрудника (надрать своему шефу задницу), вечный борец за мир во всем мире отправился на заслуженный отдых. Но ненадолго.

Горячо ожидаемый Metal Gear 2: Solid Snake появился на MSX2 в [illegible] году. Ничего нового в плане геймплея он своим поклонникам не сказал. Вот только радар ныне знаком каждому любителю MGS появился. На фоне этого и не требовалось — похорошевшая графика, проверенный геймплей и новая запутанная история со Снейком в главной роли.

Вторая часть игры так и не увидела свет на NES (коробка Metal Gear 2, MSX2 — 1990 год).

1999 год. В мире уже поспокойней, ядерные державы постепенно разоружаются, а Снейк греет пятки на солнце. Единственное, что не дает спокойно спать — всемирный энергетический кризис. Решение глобальной проблемы находится неожиданно — некий ученый Кио Марв создает микроорганизм "OLIX", способный быстро и эффективно очищать сырую нефть. Но воспользоваться своим ноу-хау ему не удается... В маленькой стране Занзибар происходит военный пе

реворот. Новый режим ведет себя очень агрессивно — сначала похищает со складов соседних государств ядерное оружие, а затем и известного ученого. Занзибар становится чуть ли не самой значимой страной в мире. Новому командующему Fox Hound Рою Кэмбэллу ситуация естественно, не нравится и он вызывает Снейка с гражданки. Задача — проникнуть в страну и вытрясти нужного ученого. Распутывая огромный клубок сюжетных хитросплетений Снейк узнает, как Занзибар смог достичь такого величия, подробности и страны оказался его давний друг Gray Fox (пропавший агент из первого MG), а всем театром по-прежнему руководит чудом уцелевший Big Boss. Новый Metal Gear — в второстепенном старого доктора Петровича приходится. Ну, в итоге Big Boss оказывается мертвым, Занзибар целиком уничтожен, Снейк снова уходит в отставку.

После выхода Metal Gear 2 мастер Кодзима оставил популярную тему и занялся другими, также ставшими впоследствии культовыми проектами для новых игровых приставок 3DO и PlayStation. Оригинальный MG2 на NES так и не вышел, что совершенно не понравилось издателю Konami решили поступить просто: поручить другой команде разработчиков сделать новую игру и прилепить к ней знакомое название.

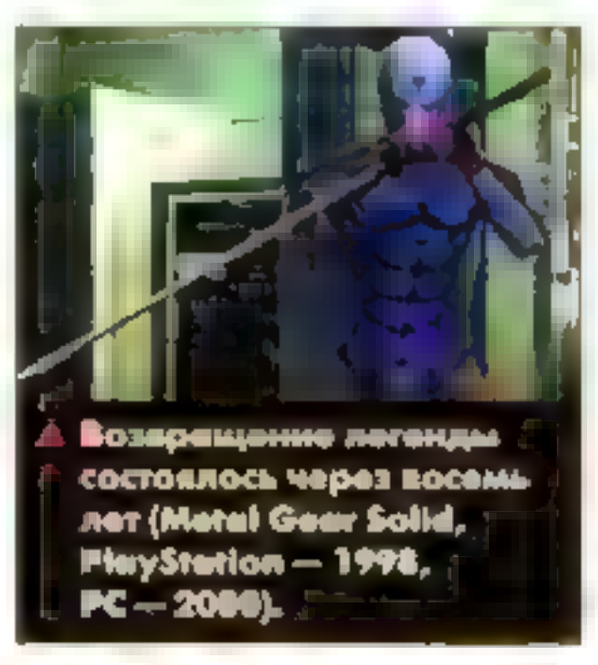
От него отказался даже издатель (коробка Metal Gear 2: Snake's Revenge, NES — 1990).

Результат был предсказуем — детсадовский сюжет, нулевой геймплей и несравнимо большее количество экшена. Впоследствии от Metal Gear 2: Snake's Revenge отказался и сам издатель — случай небывалый и по сей день. Вот он, восточный менталитет. Уважаем.

Возвращение легенды

К теме Metal Gear Хидео Кодзима возвращаться явно не торопился. Но тем эффектнее было это возвращение. Впервые новую игру показали на E3 в 1997 году. Тогда о ней заговорили все. Ошарашенные журналисты разбрелись по своим изданиям и в ещё по одному выдали в свои издания восторженные отзывы об увиденном. Все они сводились к одному: игра невероятно стильная, очень походит на кино и напоминает своего давнего предка.

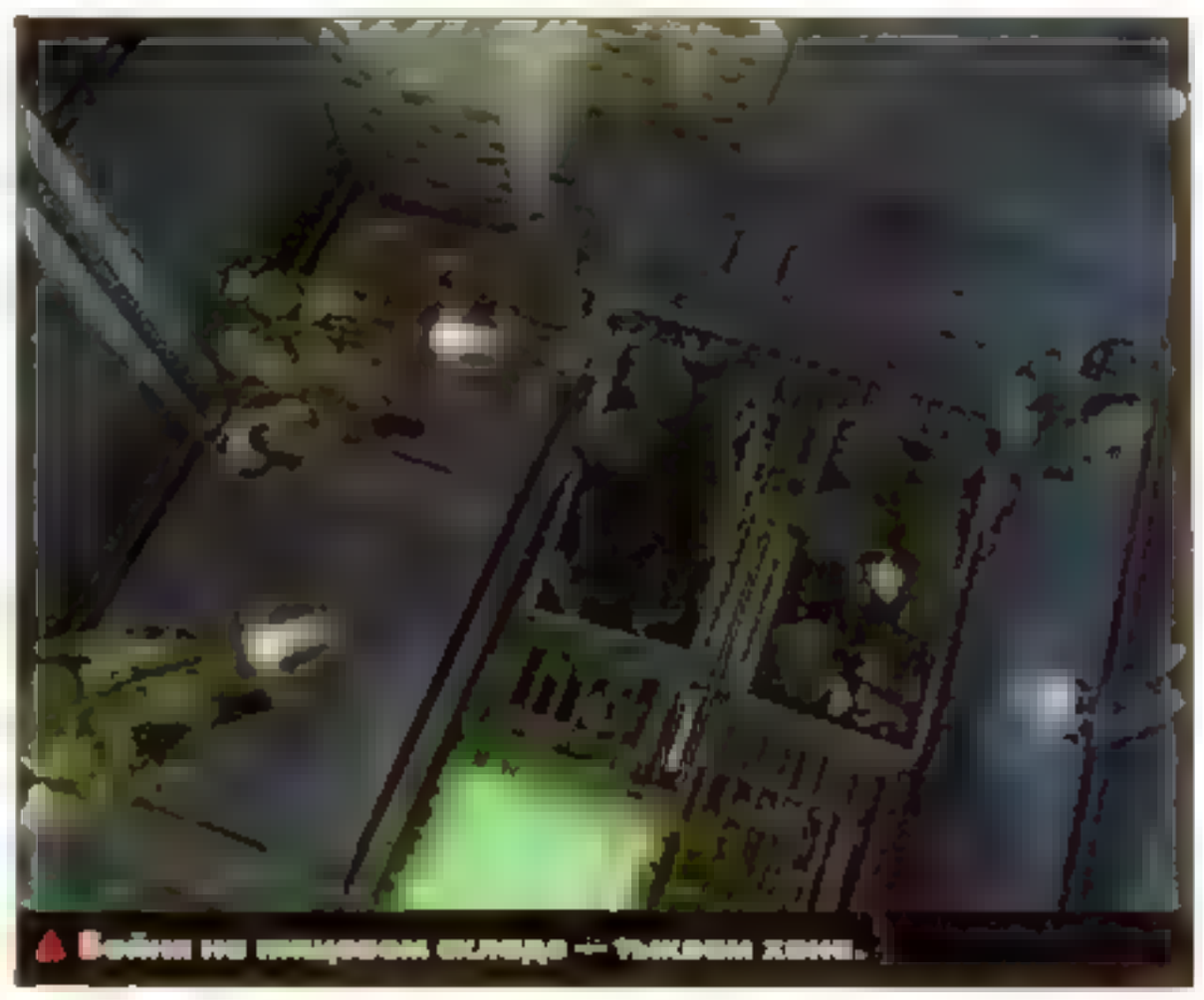
Metal Gear Solid увидел свет в сентябре 1998 года и превзошел все даже самые радужные ожидания. За год игра преодолела пятимиллионный рубеж продаж и стала самым успешным продуктом на PlayStation. Она буквально выжимала из всех соки из старой платформы. Ради неё люди покупали устаревшую приставку и играли в игрушку, которая по-прежнему "интерактивное кино". Лучшее и самое правильное слияние MGS. Игра начиналась как кино и оставалось им вплоть до финала. В ней не было эмоциональных роликов — все делалось на движке. От начала и до конца. Выглядело чертовски стильно и эффектно.



Возвращение легенды состоялось через восемь лет (Metal Gear Solid, PlayStation — 1998, PC — 2000).

На новый уровень вышел и сюжет. Вернее такого сюжета в истории игр еще не знали. Оригинальный и жутко захватывающий, во многом философский, он трогал до глубины души. Некоторые сцены выбивали слезу даже у тех людей, которые, казалось, вообще не в состоянии заплакать. Каждый персонаж, каждая деталь были проработаны до мелочей. А начиналось все просто: 20[illegible] год. Американская военная база Shadow Moses на Аляске захвачена бывшими членами Fox Hound. В заложниках оказались важные персоны из правительства. Снейк снова в строю и готов под руководством Роя Кэмбэлла сражаться с бывшими сослуживцами. Дальнейшее развитие сюжета не поддается: глобальные политические интриги и тайны, разведения Fox Hound, происхождение Снейка и самого Big Boss, таинственный киберниндзя Gray Fox и конечно же новый Metal Gear Rex — самым создателем. В то время игры на PC тоже теряют Half-Life, сверхуспешную [illegible] с титулами "[illegible] до [illegible] ведущие издания мира называют MGS куда менее скромно — лучшей игрой всех времен. Вопрос о славе не стоял.

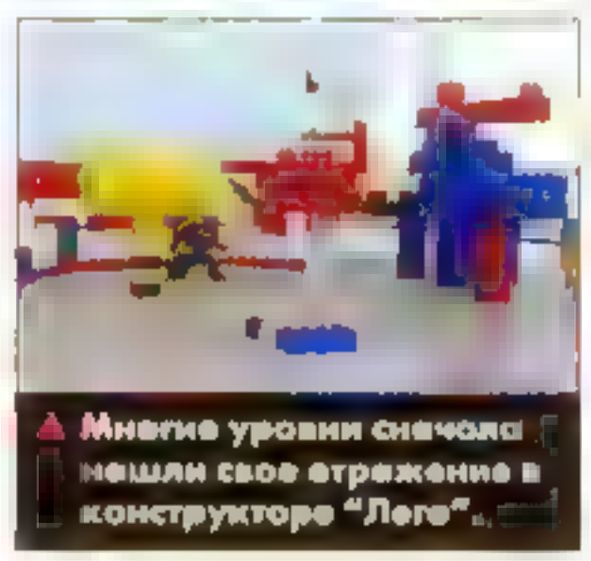
Через год вышел Metal Gear Solid Integral или VR Missions — аддон с 200 уровнями для виртуального тренажера, новыми спецэффектами для фонарика и сомнительным нововведением — видом от первого лица. Снова игру разобрали как горячие пирожки, но публика требовала полной версии продолжения.



Бойня на пищевом складе — тяжелая жизнь.

Все начинается с бумажки

Разработка Metal Gear Solid 2 началась сразу же после релиза первой части. К ноябрю 1998 года трудяга Хидео уже накатал 800 страничный (!) дизайн-документ, в котором описывалась каждая деталь будущего шедевра. Первым важным этапом работы стал выбор места действия. "У меня в голове вертелось два сценария. Один развивался на каком-нибудь постоянно движущемся объекте. Сначала я подумывал об обычном лайнере, но затем выбрал танкер. В то же время мне хотелось обыграть [illegible] будь неладным как в серии MGS. Например, [illegible] рассказывает Хидео Кодзима, [illegible] выбрал не [illegible] Снейка [illegible]



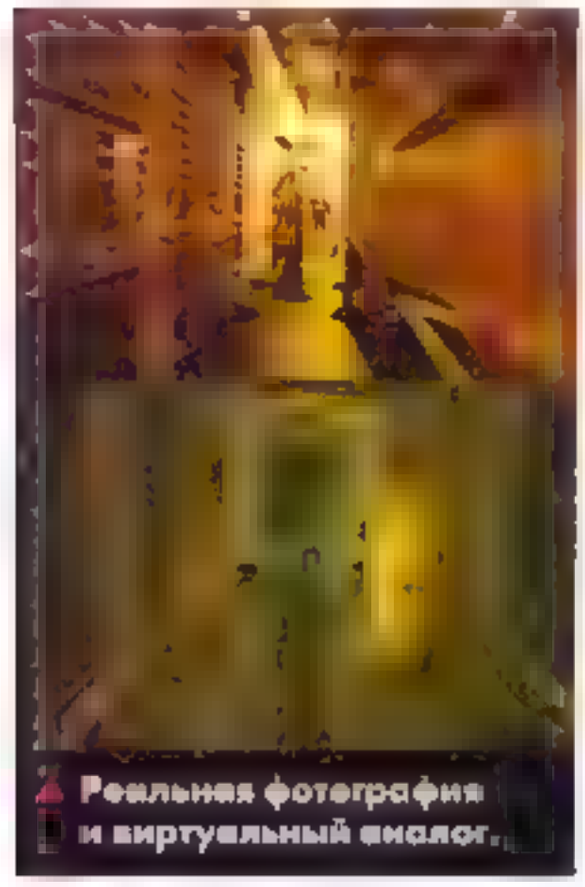
Многие уровни сначала нашли свое отражение в конструкторе "Лего".

[illegible] в [illegible] на платформы. На этапе [illegible] уделяется [illegible] концепции [illegible] Кодзимы. К [illegible] разрабатывались [illegible] раз в день [illegible] идеи. Так [illegible] научился выбрасывать из [illegible] прятаться [illegible] врагов в [illegible] чертов [illegible] приемы.

Когда [illegible] прорисовали [illegible] Поле [illegible]

Реальная нереальность

Несмотря на то, что Metal Gear Solid 2 — по сюжету чистой воды фантастика, реализм стал одной из самых сильных сторон игры. Для начала команда запаслась километрами фотопленки и отправилась собирать материал по всему миру. George Washington Bridge, Federal Hall, огромный танкер UNIF C — все они были скрупулезно воссозданы и послужили шикарными декорациями для игры.


Реальная фотография и виртуальный аналог.

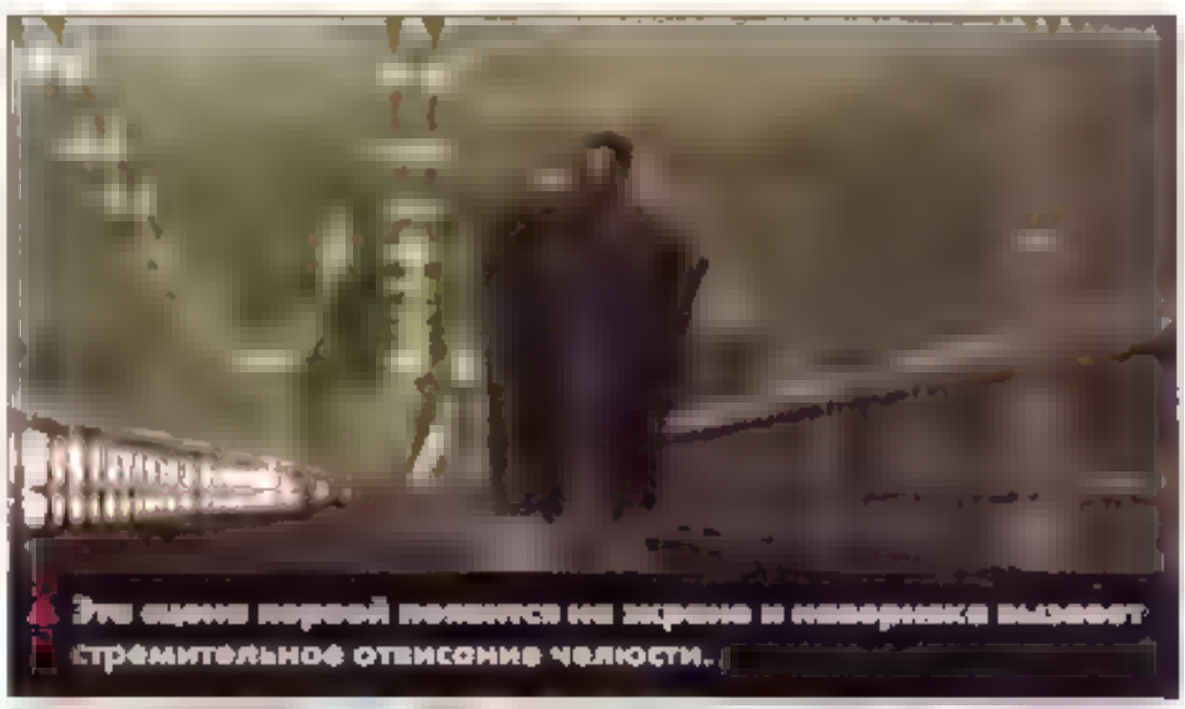
Очень важным для Кодзимы было заставить игрока чувствовать окружающий мир. Дождь, ветер, воду — игрок все должен был ощущать на себе. Стоило войти с улицы, где шел проливной дождь, в сухое помещение, как шум ливня плавно сменялся спокойной музыкой, глаза героя неохотно привыкали к яркому свету, а с его тела еще некоторое время продолжала капать вода. Когда Снейк плыл под водой, передавалось полное ощущение движения. Когда же он вылезал на сушу, брызги разлетались вокруг в точном соответствии с его телодвижениями. Никогда раньше в играх не было ничего подобного.

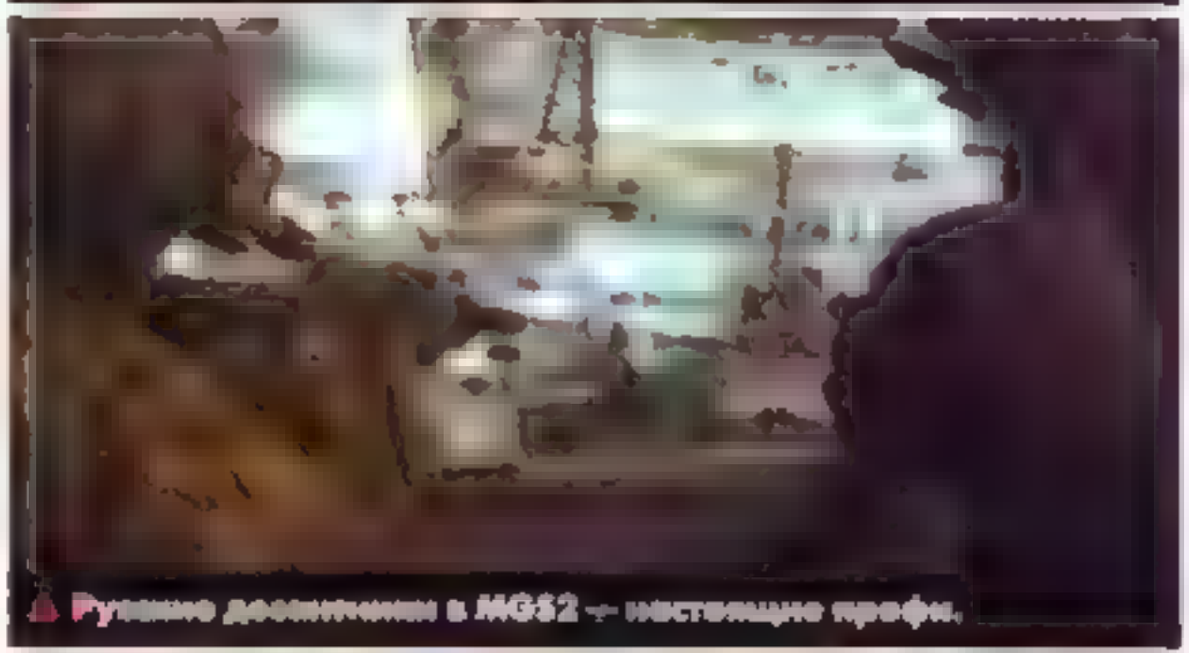
Как можно назвать реалистичным мир, в котором ничего нельзя потрогать? Кодзима со своей командой это очень хорошо понимали. Они провели уйму времени, моделируя различные объекты из повседневной жизни и действия, которые может совершить с ними игрок. Результатом стал небывалый уровень интерактивности. Даже по простым бутылкам можно было стрелять часами — целясь с разных углов, в разные части. Рассыпавшийся лед начинал таять. Очередь по коробке украшала ее корпус маленькими дырочками и заставляла высыпаться ее содержимое на пол. А битва с одним из "боссов" вообще проходила в *полностью* разрушаемом помещении.

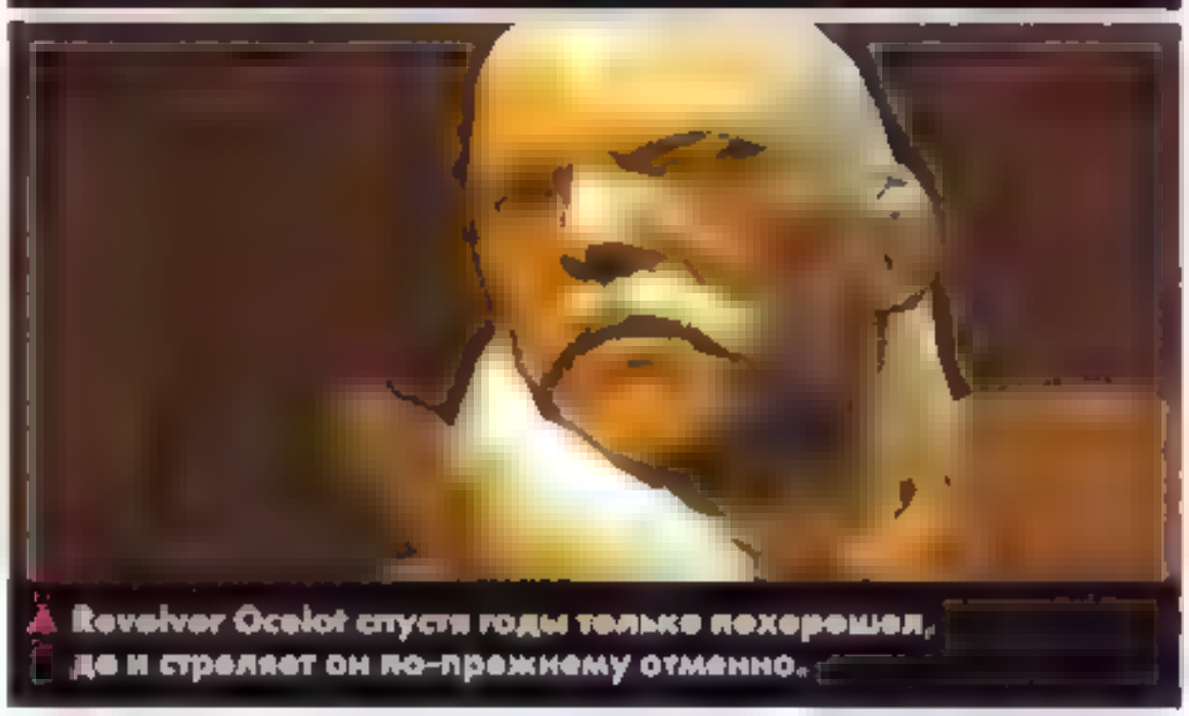
Новый век

Впервые Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty показали публике на E3 2000. Один-единственный ролик. Но какой! Мост Снейк идет в плаще, безмятежно потягивая сигарету. Дождь барабанит по его плечам, а свет от потоков транспорта ослепляет объектив камеры. Неожиданно герой срывается с места, отбрасывает плащ в сторону и включает так полюбившийся фанатам оптический камуфляж. Скоро прозрачная фигура уже летит вниз, и после пары красивых кульбитов приземляется на палубу огромного корабля. Снейка обдают электрические разряды.

Картина сильно напоминает кинофильм "Терминатор", а между строк читается "Я пришел к вам из будущего" (в MGS вообще много символичных сцен). Ну а дальше все как в сказке: таинственные коммандос десантируются с черных вертолетов и планомерно вырезают охрану, Revolver Ocelot (уцелевший член Fox Hound из первого MGS) эффектно демонстрирует свои навыки стрельбы, а огромная железная махина величественно размахивает хвостом... Все действо сопровождается до боли пафосным на чертовски верным лозунгом: "Однажды MGS изменил мир игр. И теперь мир меняет MGS". Никто не мог поверить, что ролик полностью сделан на движке игры. Это и сейчас сложно, а тогда, еще до премьеры PlayStation 2 — было практически невозможно. Невероятный уровень детализации, шикарные эффекты, сногсшибательная анимация, фантастическая музыка... Это уже не просто "походило на кино" — это и было самое настоящее кино. Стильное, эффектное, с размахом — в лучших традициях Майкла Бея. Мир, затаив дыхание, ждал релиза и почками скупал новую приставку.


Эта сцена порой поежится на жрале и наверняка вызовет стремительное отвисание челюсти.


Русские десантники в MGS2 — настоящие профи.


Revolver Ocelot спустя годы только похорошел, да и стреляет он по-прежнему отменно.

Тем временем первый Metal Gear Solid наконец-таки добрался до PC. И был на удивление хорошо воспринят (наша страна исключение — у нас игра прошла почти незамеченной). Вероятно, немалую роль в этом сыграли журналисты — зная оригинал, они просто не смогли сказать плохого слова об устаревшем (два года — как никак срок — медвежье. Хотя, если спросите меня, то первый MGS и сейчас можно смело рекомендовать к прохождению — это настоящая классика.

В том же 2000 году логотип MGS зажегся и на экранах карманной приставки Game Boy Color. Но это был скорее ремейк самого первого Metal Gear, а сюжет игры не стал официальной частью истории.

Прелести жизни

Реалистичная анимация персонажей, которая произвела на всех такое сильное впечатление, была одной из самых технологически сложных задач. Тут на помощь создателям пришла известная технология motion capture. Практически каждое движение героев снималось с реальных людей, а сцены разыгрывались актерами. Но и этого оказалось недостаточно. Персонажи должны были не только двигаться как настоящие люди, но и уметь выражать эмоции. Сколиться, улыбаться, кричать. Для этого был смоделирован полный комплекс мышц лица. Брови, глаза, губы — все это было подвижным, живым.

Но больше всего впечатляли волосы. Они развевались на ветру, реагировали на каждое движение головы персонажа. То же относилось и к одежде. "Кирзачи" десантников мялись при ходьбе, а плащи реяли на ветру, как флаги.

Армейские игрушки

Motion capture также применялось в разработке модели поведения вражеских солдат. И опять Кодзима вдоволь поиздевался над своими сотрудниками. Он раздал им игрушечные модели оружия, пригласил военного консультанта и заставил всех целый день играть в "войнушку по-взрослому". Ну, не зря поиздевался — так красиво, четко и

профессионально русские десантники не действовали еще нигде. Они передвигались группами по трое (один обязательно пятился), обменивались сигналами и вообще вели себя очень правдоподобно. *"Мы пригласили того же консультанта, что работал с нами над MGS1. Он дал нам очень полезные советы. Например, объяснил актерам, что солдаты, в отличие от всяких Джеймс Бондов, никогда не поднимают дуло вверх"*, — объясняет **Ешиказу Матсухана**, ассистент Хидео Кодзимы.

Во всем, что касается "военных штучек", Кодзима и его команда отработали великолепно. По Чехову так сказать. Если в кадре появился спецназовский нож — его "рукоятка с сюрпризом" обязательно выстрелит. Если на горизонте замаячили Navy Seals, то обязательно на своем "фирменном" HH-60H SeaHawk.

Кстати, о вертолетах. В MGS2 состоялся, так сказать, "премьерный показ" нового многоцелевого транспортного вертолета фирмы "Камов" — К-60 "Касатка". Это великолепная машина появилась в игре не раз и показала свои лучшие качества. Любопытно, что презентация нового вертолета состоялась в 1998 году — они с MGS2, можно сказать, ровесники.


"Касатка" на МАКС2001

Звуки Голливуда

Музыку для MGS2 писал очень известный, но не в игровой индустрии человек. Вы наверняка слышали не одну его работу. В том числе и в роликах на компакте "Мании". Рассказывает звукорежиссер MGS2 **Казуки Мураока**: *"После успеха MGS1 мы получили куда больший бюджет и могли позволить себе взяться за музыку с голливудским размахом. Но мы не знали, кого пригласить... И вот однажды я и мистер Кодзима пошли в кино. Показывали фильм "Убийцы на замену" — музыка была потрясающая. В титрах мы прочли имя композитора — **Харри Грегсон-Уильямс**, и написали ему."*

"Я получил по почте диск с подборкой моей музыки из многих голливудских боевиков. "Скала", "Убийцы на замену", "Армагеддон", "Враг государства"... Конами хотели, чтобы игра выглядела как голливудский боевик, и для этого им нужен был композитор. Я сказал себе: "Ты никогда не писал музыку для игры — почему бы и не попробовать?" Так я стал работать над MGS2", — поясняет Харри. Но не только это привлекало известного композитора: *"Раньше моя музыка рождалась, когда я смотрел кадры из фильма. Здесь же я не мог видеть изображения — его пока просто не существовало. Именно поэтому меня так заинтересовал этот проект. Хидео и его команда описали мне несколько сценариев и попросили представить Снейка в различных ситуациях."*

Харри написал, в общей сложности, примерно получасовой отличнейший трек для **Metal Gear Solid 2**: но многое и для него стало сюрпризом. *"Я не вполне знал, чего мне ожидать. И я был потрясен профессионализмом человека из Конами, который взял всю мою музыку и каким-то образом заставил ее взаимодействовать с картинкой"*. Действительно, изображение в MGS2 неотделимо от звука и музыки. Каждая смена плана, каждое движение персонажей — полностью совпадают с настроением фоновой композиции.

Кстати, для большинства картин Майкла Бея музыку писал именно Харри Грегсон-Уильямс.

Год змеи

Выпустить Sons of Liberty в 2001 году для Konami было делом чести. Еще бы, ведь это был год Змеи! Ко всеобщему удивлению, Кодзима&Co успели. В декабре 2001 года игра уже лежала на прилавках магазинов Японии и Америки (Европа, как всегда, пришлось подождать — до марта 2002). Снова невероятный сюжет, потрясающая проработка персонажей, да и вообще всей игры... MGS2 превзошел предшественника в два раза, достигнув в течение полугода пятимиллионного тиража. Было даже выпущено специальная комплектация: PlayStation 2+MGS2. Количество же проданных сумок, бандан, фигурок и прочих фирменных безделушек никто и не подсчитывал. Вновь игру отнесли к лучшим хитам всех времен и народов.

Анонс Metal Gear Solid 2: **Substance** последовал совсем недавно. Суть, то же, что и в Metal Gear Solid Integral: оригинальная игра дополнена сотнями уровней для виртуального тренажера, придуманы альтернативные миссии за различных героев игры и всяческие мини-игры. Substance — это также способ выпустить оригинальный MGS2 на PC и Xbox (официально Sons of Liberty — эксклюзив для PS2). Хидео Кодзима: *"Мы просто не можем игнорировать фанатов MGS на PC"*.

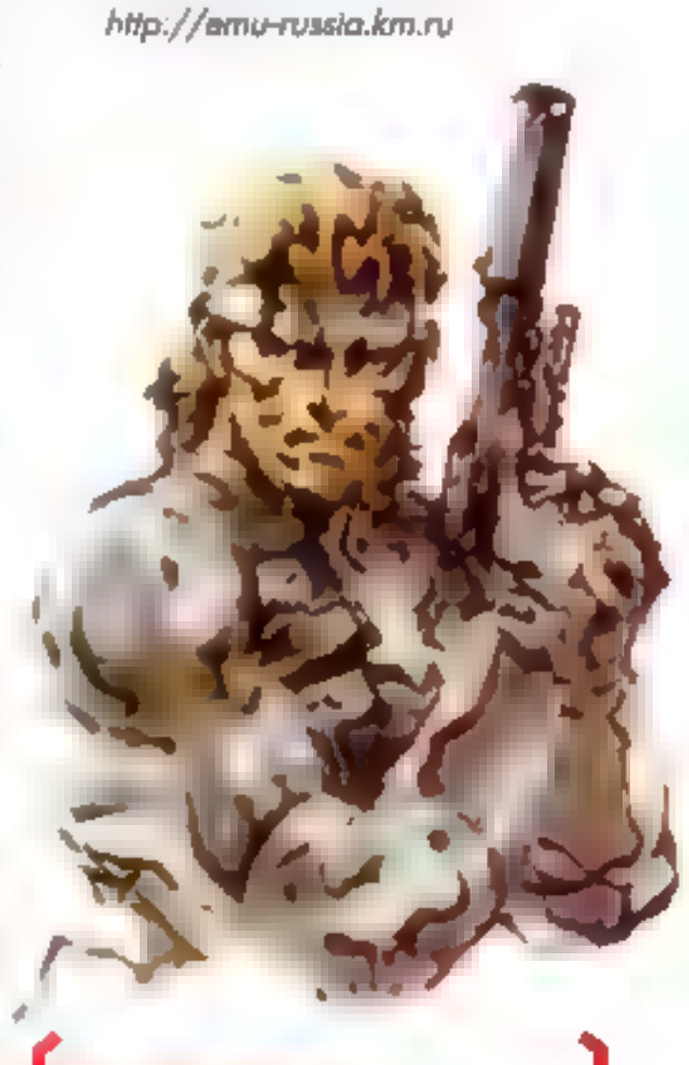
Когда говорят, что игры — это наркотик, речь идет в том числе и о Metal Gear Solid 2. Даже пройдя игру, человек еще долго не может отправить ее на полку. Он проходит ее по несколько раз, часами пересматривает рекламные ролики и слушает саундтреки. Это неизбежно.

Остается боязнь лишь за качество портирования. Редкая игра при этом что-либо выигрывала. Правда, Konami клятвенно обещали не только достойно портировать игру, но и качественно улучшить графику — будем искренне надеяться. В общем, запасайтесь четвертыми "жиффорсами", дамы и господа. ■

P.S. Желающие увидеть частичку MGS2 смело идут **на наш компакт**: нынешний вступительный ролик целиком посвящен этой великой игре.

P.P.S. Желающие же пощупать самый первый Metal Gear для NES и Metal Gear Solid для Game Boy Color направляются по адресу:
http://emu-russia.km.ru

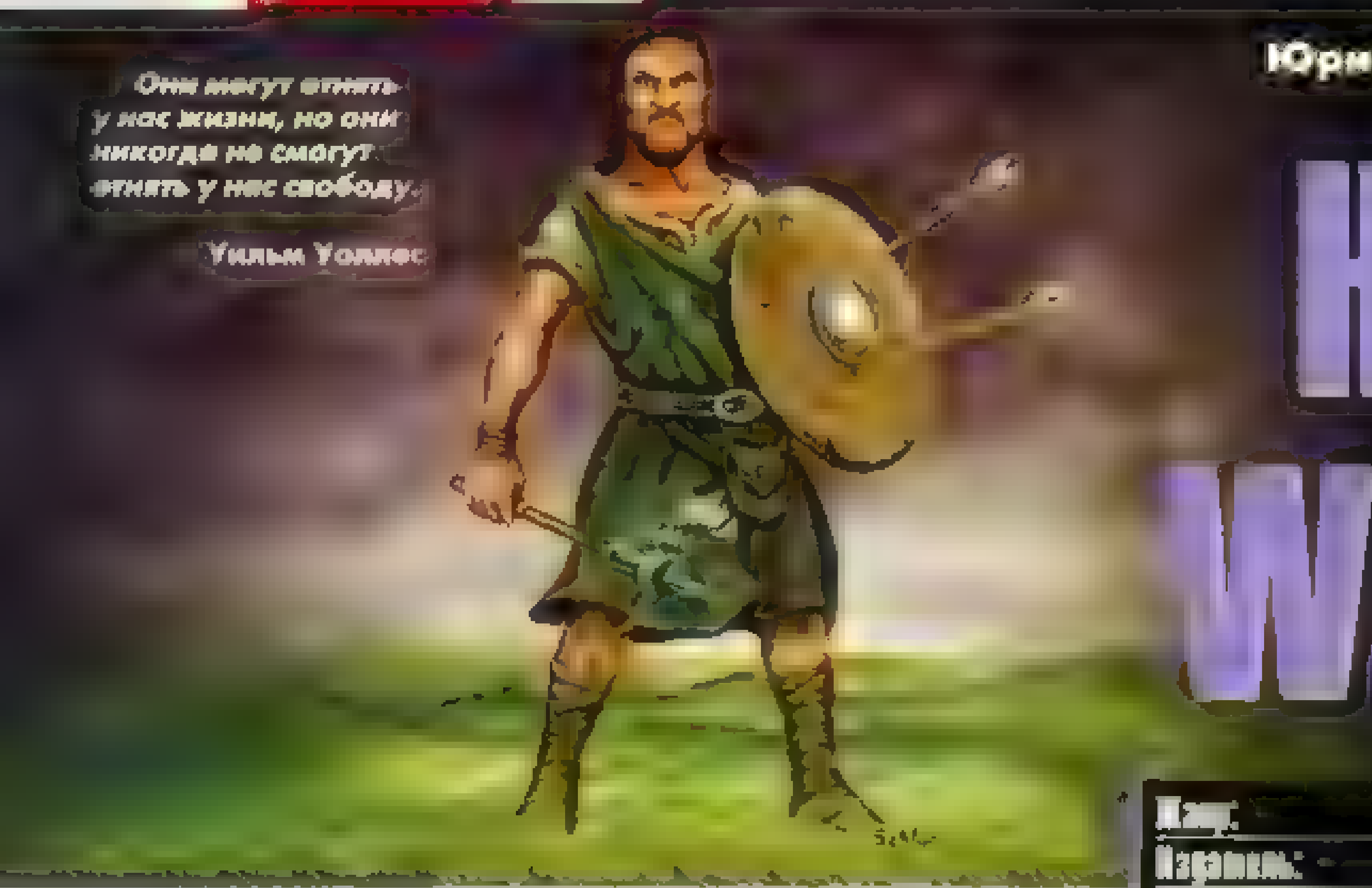

Doom III, говорите?



Будем ждать?

Самый впечатляющий проект начала тысячелетия перебирается на PC. Вы можете остаться в стороне или... присоединиться к оркестру.

Процент готовности: 70%



> *Они могут отнять у нас жизни, но они никогда не смогут отнять у нас свободу.*
>
> **Уильм Уоллес**

Юрий Кузьмин *(ykuzmin@rambler.ru)*

Highland Warriors

Жанр:	RTS
Издатель:	Data Becker
Разработчик:	i3D
Издатель в России:	1С
Похожесть:	Takeda, Praetorians
Дата выхода:	Декабрь 2002 года
Необходимо:	CPU 700MHz, 128Mb, GeForce 2
Желательно:	CPU 1000MHz, 128Mb, GeForce 3
Мультиплеер:	Локальная сеть, Интернет
Сайт игры:	www.highlandwarriors.com

Итак, еще одна [illegible] RTS [illegible] жизни [illegible] крестьяне, пехота, конница [illegible]. Апгрейды, [illegible] ресурсы. В [illegible] [illegible] до [illegible] также на [illegible].

Р[illegible] компании i3D [illegible] [illegible] движка [illegible] моделей и интерфейсе [illegible] и системе роста [illegible]. [illegible] им удастся все, что [illegible], мы получим действительно [illegible] игру.

С[illegible] Маркус Старк [illegible] идея создать игру о [illegible] пришла ему в голову [illegible] фильма Braveheart (а может, одноименной [illegible]). Хотя [illegible] вряд ли было спо[illegible] источником вдохновения. [illegible] эпические [illegible] и драматизм сюжета [illegible] поставить его [illegible]. Ну что же, уже из первых скриншотов было видно, что хаоса битв в новой игре будет достаточно.

Что это у вас рожа синяя, или немного о графике

Специально для Highland Warriors i3D написали графический движок ATLAS. Судя по его характеристикам, программисты легко могут заработать на лицензировании движка другим компаниям.

В частности, ATLAS позволяет плавный зум от обзора всей карты до всматривания в лицо каждому персонажу. И поглядеть есть на что. Обратите внимание сами на картинки: такое качество моделей в RTS встречается, мягко говоря, нечасто. Прямо хоть в рамочку и на стену. Число поражает: здание состоит из 1700 полигонов, каждое дерево (!) — из 600, воин собран из 800 полигонов. Правда, камуфляж и одежка у всех как с конвейера, но двигаются — по-разному. Особенно это чувствуется после лошадок из Takeda, [illegible] в копыто.

▲ Какой красавец... только тени на глазах размазались. Кстати, для RTS — удивительно высокое качество модели! Не хуже, чем в Morrowind!

▲ Вид с высоты птичьего полета тоже неплох.

Много сил отдано анимации. При строительстве (и разрушении) здания меняется порядка 30 картинок. После этого на "красный-желтый-зеленый" из WarCraft смотреть уже не захочется.

Правда, "Войну и мир" в постановке Бондарчука на движке ATLAS не запрограммируешь: на поле боя может присутствовать не более 200 фигур. Но и это тоже понятно, куда там каким-то шотландцам до наших казаков (или "Казаков", если угодно). Наших все-таки побольше будет. Хотя интересно было бы поиграть в китайскую RTS, какова там плотность воинов на квадратный дециметр экрана?

Разработчики обещают полностью настраиваемый интерфейс. Любой его элемент можно перетащить в другое место и поменять размеры кнопок, экранов, экранчиков и менюшек. Приятно: забота об игроках встречается все чаще. Предусмотрены такие удобства, как "очередь" заданий, разные модели поведения юнита, поиск граждан, уклоняющихся от общественно полезных работ и т.д.

Заставка игры и более 80 промежуточных анимационных фрагментов также сделаны на движке. Это может означать одно из двух: либо качество моделей очень хорошее, либо заставка будет очень плохая. Будем надеяться на первое.

Игра в жизнь сложнее, чем сама жизнь

Похоже, что в **Highland Warriors** будет необычно сложная для RTS экономика: кроме денег придется добывать по крайней мере четыре вида ресурсов, а именно пищу, дерево, камень и руду. Прямо **Settlers** какие-то. Но может получиться интересно, особенно если нехватка чего-либо будет навязывать изменение стиля игры. Скажем, гвоздь потерялся — подкова отвалилась. Подкова отвалилась — лошадь захромала. Лошадь захромала — командир убит. Ну и так далее. Тоже кстати шотландская история: эти экономные товарищи ценность ресурсов хорошо понимали.

В технологии особых новшеств не предвидится. Собирательство, охота, квадратные поля с обязательной мельницей в геометрическом центре, аккуратные кучки руды посреди равнины — все это не даст игроком впасть в фрустрацию от новизны происходящего. Но нарисовано красиво.

Еще одна интересная особенность, идущая от древних **Colonization** и **Lords of the Realm**, но довольно редко используемая в RTS — специализация крестьян. Теперь можно добиться того, что крестьянин станет мастером в каком-либо ремесле и его производительность резко повысится. Правда, все остальные издания он будет выполнять с большой неохотой. Ну а войска, само собой, будут накапливать опыт в битвах.

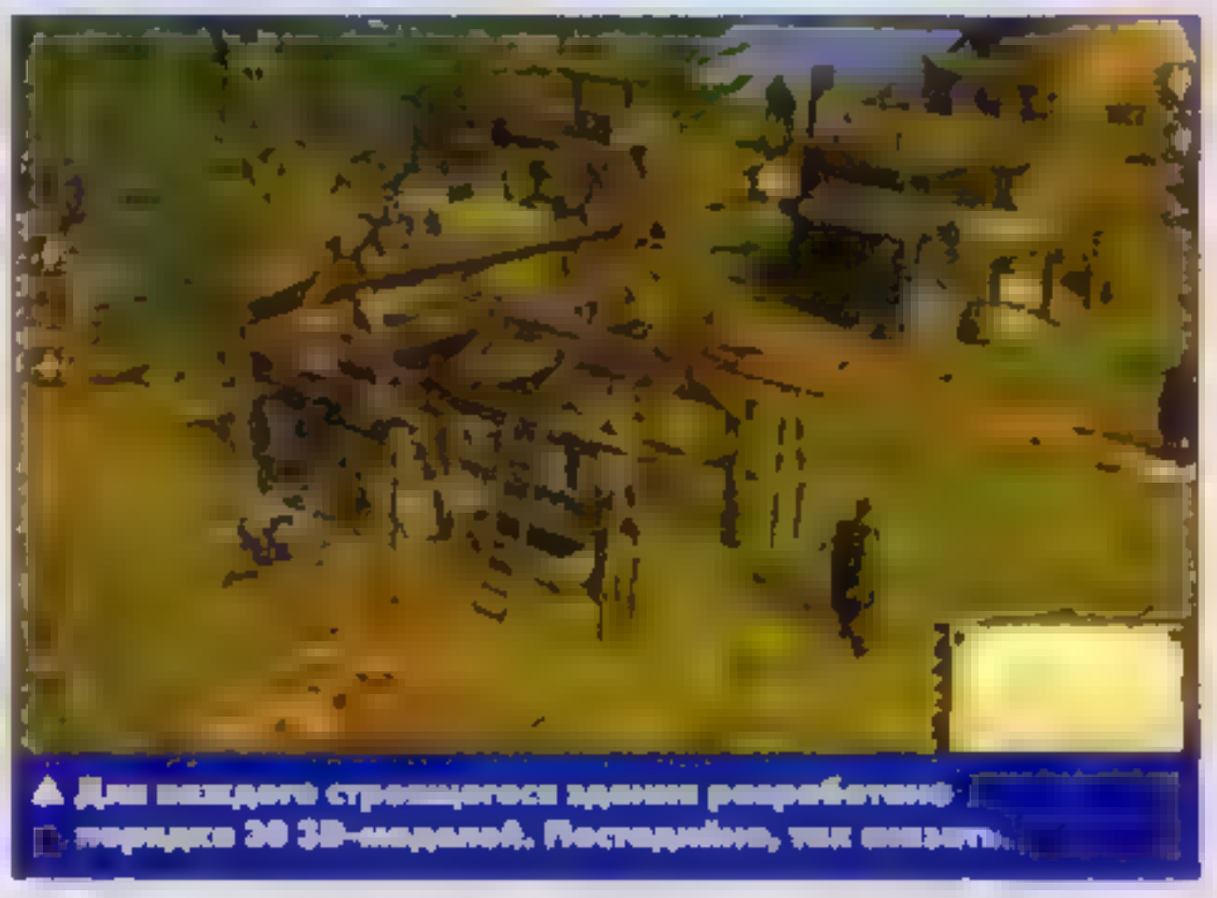
В общем, "мир" в игре будет занимать в меньше места и времени, чем "война". В интервью разработчики упирают не на баталии, а на вживание в историческое окружение, "ощущение времени", "национальный колорит". Правда, на скриншотах видны одни мужики, занятые сексом в стиле **Beast and Bumpkins** или **Saga: Viking's Rage**, не предвидится. Есть только производство ради производства.

В **Highland Warriors** чередуются времена года. И это не сводится к замене текстур поверхности: осенью в распутицу войскам будет куда сложнее передвигаться, а зимой замерзнут реки, по которым сможет перейти конница. В то же время снег замедлит продвижение пехоты, а на некоторые обледенелые пики зимой просто невозможно будет залезть. Как видите, при планировании боевых действий придется смотреть и на календарь.

Наконец, в игре будут не две, не три, а целых четыре враждующих стороны. Это собственно горцы (клан воинов Камерона), мистики-друиды (клан Маккея) и их последователи англичане и наконец кущи с юга Шотландии клан Макдональда. К сожалению, здесь с изобретением гамбургеров Маккей и Макдональд много внимания уделяют строительству и экономике, а Камерон и англичане предпочитают не отягощенные трате известными расчетами покорение окрестных земель. Проходить компании можно будет только в строго определенном порядке. Вначале надо выиграть за Маккея, потом — за супостатов англичан, затем — за Камерона и Макдональда.

У каждого из кланов будут свои герои и свои специфические подразделения. Среди общих юнитов — воины, лучники, рейнджеры, разведчики, убийцы, шпионы. А герои, как и в **Heroes of Might and Magic IV**, не только дерутся, они еще и оказывают влияние на окружающих. Например, все бонды под управлением Уоллеса лучше атакуют, а король Эдуард напротив, наоборот, страх на солдат не распространяется.

▲ Вероятно, Макдональды дерутся с Маккеями. Или с Камеронами. Хаоса на экране предостаточно — без пояснений не разберешь.



▲ Для каждого строящегося здания разработано порядка 30 3D-моделей. Постарайтесь, так сказать.

Как и в недо-разработчики обещают потрясающий интеллект юнитов. Теперь они будут сами решать, с какой стороны обойти холм, чтобы попасть в точку назначения или вообще то, что есть поверху! И при этом учитывать расположение видимых ими врагов. Посмотрим.

Кроме компании, разработчики готовят более 30 сценариев для синглплеера. Конечно, будет и многопользовательский режим: до 8 игроков в локальной сети или через интернет. Вместе с игрой будут поставляться редактор карт и набор объектов.

"Когда-нибудь, страшно подумать, когда..."

Пока готова только пре-альфа-версия (то есть ну совсем сырая) и идет внутреннее тестирование игры. И хотя плановый срок релиза — декабрь этого года — еще не отодвигался, я уверен, что Дед Мороз явится нам раньше шотландских горцев.

Станет ли **Highland Warriors** хитом? Продюсер проекта **Энди Мэнсон** считает, что действие большинства RTS разворачивается либо в сказочных мирах, либо в будущем, и что игроки давно соскучились по реальным историческим битвам. Но на мой взгляд, недостатка в играх на историческую тему нет — готовятся к массовому броску на полки магазинов **Praetorians**, кое-кто до сих пор рубится в **Takeda**, да и разработчики **Shogun** не дремлют: действие второй серии под названием **Medieval Wars** (уже новый титул на приставках, кстати) будет происходить в том числе и в Шотландии. Но вересковых пустошах становится тесновато. А как мы твердо знаем, в живых должен остаться только один. ■

Так проходит слава мирская

Будем ждать?

Вряд ли мы увидим в Highland Warriors многих новых. Но отличная графика и интересная экономическая модель вполне заслуживают внимания.

Оригинальность: 70%

Андрей Александров (alexandrov@pc-inform.ru)

Rise of Nations

Жанр:	RTS
Издатель:	Microsoft
Разработчик:	Big Huge Games
Аналоги:	Civilization, Empire Earth, Age of Empires
Дата выхода:	Март 2002 года
Минимум:	CPU 450MHz, 128Mb, 16Mb Video
Желаемые:	CPU 800MHz, 32Mb Video
Сайт игры:	www.riseofnations.com

Прощай, пошаговый режим

Не так давно стало известно, что в Big Huge Games вовсю трудятся над игрой, очень похожей на Civilization но идущей в реальном времени. Эта новость вызывает двоякое впечатление. С одной стороны скептически вспоминается аналогичная попытка перенести принципы Civilization в реалтайм, имевшая место быть в Empire Earth. Попытка мягко говоря, неудачная. С другой стороны, скепсис утихает после визита в участки памяти, которые хранят впечатления от игр Брайана.

На бумаге Rise of Nations выглядит как достойный продолжатель традиций Civilization с вкраплением элементов Age of Empires 2. Игроку вручают одну из 18 наличествующих в игре наций (японцы, греки, ацтеки и т. д. — выбор на любой вкус). Естественно, что все эти этнические образования отнюдь не похожи друг на друга, как клонированные овечки, — у каждой нации свои уникальные особенности и юниты. За выбранную нацию игроку предстоит пройти одну из пяти исторических кампаний или сыграть в двух гипотетических режимах: стандартном режиме свободного развития и новаторском Conquer the World, где требуется покорить разделенную на несколько частей карту. Будет и мультиплеер, причем игроки смогут определять даже такие специфические условия, как уровень развития, при достижении которого можно будет начинать боевые действия. Фанаты рэйда получают мощный удар ниже пояса.

Уровень развития нации проходит через восемь эпох, начиная с каменного века и заканчивая постиндустриальной эрой. На дереве технологий произрастают четыре основных ветви: военная, гражданская, экономическая и научная. По мере развития технологии подконтрольная нация переходит в очередную эпоху. Здесь заодно следует отметить, что совсем не обязательно развивать все четыре области синхронно. Можно, например, позволить вырваться вперед в военных технологиях и в результате получить государство прожженных милитаристов, где одинаково злой народ в одинаковых зеленых одеждах одинаковыми отрядами ходит по прямым как дула танка улицам. А можно наоборот, благодаря гипертрофированным гражданским технологиям получить государство пацифистов, где длинноволосые хиппи с гитарами напролет бренчат на гитарах и бухают бухалку, с интересом поглядывая на собравшееся у границ войско

соседей. Конечно же, совсем резкого перекоса добиваться не следует, ведь и в милитаристическом государстве необходимо удовлетворять хотя бы простейшие потребности народа. а стране, под завязку забитом хиппи, все равно нужна армия. Но факт остается фактом — для перехода из эпохи в эпоху достаточно определенного количества открытий в пара областей. На этом фоне очень интересным выглядит обещание разработчиков сбалансировать технологическое развитие нации, дабы не допустить таких феноменальных моментов, когда отряд арбалетчиков сбивает F-16.

Интересна система получения знаний. Чтобы стать самой развитой нацией в пределах текущего игрового сценария, следует ударными темпами строить специальные здания, вроде университетов. Там местные эйнштейны, кулибины и ломоносовы будут заниматься — нет, не научными открытиями, а добычей "единиц знания" — своеобразного ресурса, на который их мудрый правитель сможет закупать (?!) необходимые технологии.

Если же говорить о "настоящей" экономике, то в **Rise of Nations** решили отказаться от достаточно ложной схемы из второй части **Civilization** в пользу модели, созданной по образу и подобию **Age of Empires 2**. Разгоняем работников по колхозным полям и народным шахтам — и получаем стабильный приток ресурсов, которые, кстати, не иссякают со временем. Золото добывают караваны, курсирующие между соседями. Естественно, что ресурсы можно будет выгодно продавать и обменивать.

Граница на замке

Одна из кардинальных отличий **Rise of Nations** от **Civilization** — наличие единых границ государства, меняющихся в зависимости от количества и размера построенных городов. Как известно из общемировой практики, граница — вещь для чужаков неприкосновенная. Поэтому влепить город в самый центр владений противника или погнать своих подчиненных "на заработки" в чужие земли не получится — пересечение границ карается войной. Так что, если уж очень хочется лакомый кусочек вражьей территории, то придется созвать из окрестных кабаков своих доблестных воинов, вручить им оружие, знамя и с благими миссионерскими целями отправить на перерисовку границ.

Естественно, перемещать свои юниты в пределах чужих границ можно и без объявления войны — для этого достаточно заключить союз. Помимо перемещения по территориям друг друга союзники смогут проводить совместные боевые действия и вести взаимовыгодную торговлю. Дипломатические и торговые

База — в 2D, юниты — трехмерные. Но нам отсюда не различить, верно?

Узнаете Рим? Судя по ситуации на экране, гуай его не спасет.

отношения в **Rise of Nations** сложны и разнообразны — существует даже штраф, накладываемый за расторжение союза.

Но вернемся к военным действиям. Впечатляющие батальные сцены — это, пожалуй, главное преимущество от перехода игры в лагерь real time. Теперь, отправляясь сеять страх и ужас к соседям, игрок управляет не аморфными фишками-отрядами, а огромными, даже по меркам RTS, армиями — которые, если судить по скриншотам, могут состоять более чем из ста юнитов. При этом в силе остается большинство законов военного искусства, например: фланги и тыл отряда намного более уязвимы, чем фронт, а попадание под перекрестный огонь очень быстро превращает полк в роту, а роту во взвод. Естественно, рельеф местности напрямую влияет на эффективность стрельбы, а грамотно выбранная формация позволит победить меньшими силами. Также следует отметить еще один интересный момент — показатели юнитов, долгое время находящихся на чужой территории, постепенно снижаются вплоть до летального уровня. Лечится сия неприятность с помощью специальных юнитов-снабженцев.

По словам **Дэвида Инскора**, художественного директора **Rise of Nations**, в игре более 450 юнитов. Конечно, здесь следует учитывать "параллельные" юниты, которые просто по-разному прорисованы для каждой расы, но, тем не менее, есть от чего забурлить воображению. Помимо обычных для игр такого класса гражданских и военных юнитов, обещается и несколько интересных изюминок. Например, наличие генерала в рядах армии заметно поднимет моральный дух воинов, а также позволит им совершать марш-броски и устраивать засады. Юнит-разведчик может в полевых условиях открыть филиал ГРУ с целью совершения пакостей вроде похищения у противника ресурсов и технологий. Торговец использует специальные ресурсы, которые одаривают нацию всякими бонусами.

Естественно, никуда не делось и любимое оружие всех милитаризованных психов — ядерное. Впрочем, использовать его можно только для устрашения соседей или кардинального решения локальных конфликтов. Желающие устроить глобальный апокалипсис и при этом выйти сухими из воды могут отдыхать — на самой интересной стадии сокращения поголовья китайцев в дело непременно вмешается Armageddon meter, который проградуирован вплоть до точки, где наступает тотальный кирдык всей планете. В общем, наступит ядерная зима, и выживут только тараканы.

Умные, трехмерные крестьяне

Обещается внушительный AI, причем не только у врагов, но и у ваших подчиненных. Скажем, если долго не уделять внимание крестьянам, они найдут подходящую работу самостоятельно. В условиях государства изрядных размеров — полезнейшая особенность. Правда, чрезмерное усердие разработчиков может привести к тому, что крестьяне окажутся чересчур умными и устроят революцию. А такой интеллект нам не нужен.

Графический движок игры по-настоящему впечатляет. Изображение на карте можно масштабировать, ландшафт, ясное дело, трехмерный. Все движущиеся объекты тотально 3D-анимированы, сэкономили лишь на статичных объектах — постройки и прочая мишура сделаны в 2D. Анимация, которой можно насладиться, просмотрев подготовленные для E3 ролики, вызывает исключительный восторг. Поселенец неторопливо тащит за собой переваливающегося с боку на бок смешного ослика, на которого навьючена поклажа. Мушкетеры ведут огонь с колена и после каждого выстрела выполняют обряд перезарядки. То, что вытворяют в воздухе самолеты, вообще не передать словами — одни истребители, которые во время атаки тихоходных бомбардировщиков запросто вклиниваются в их строй, стоят того, чтоб скачать ролик, а после релиза купить игру.

● ● ●

И пусть вас не смущает явное несоответствие высокого процента готовности игры с весьма отдаленной датой релиза. Ребята из **Big Huge Games** справедливо считают, что серьезная финальная шлифовка игрового процесса вкупе с продолжительным бета-тестингом — главное условие для установления должного уровня качества. Так что март 2003 года — дата вполне обоснованная. ■

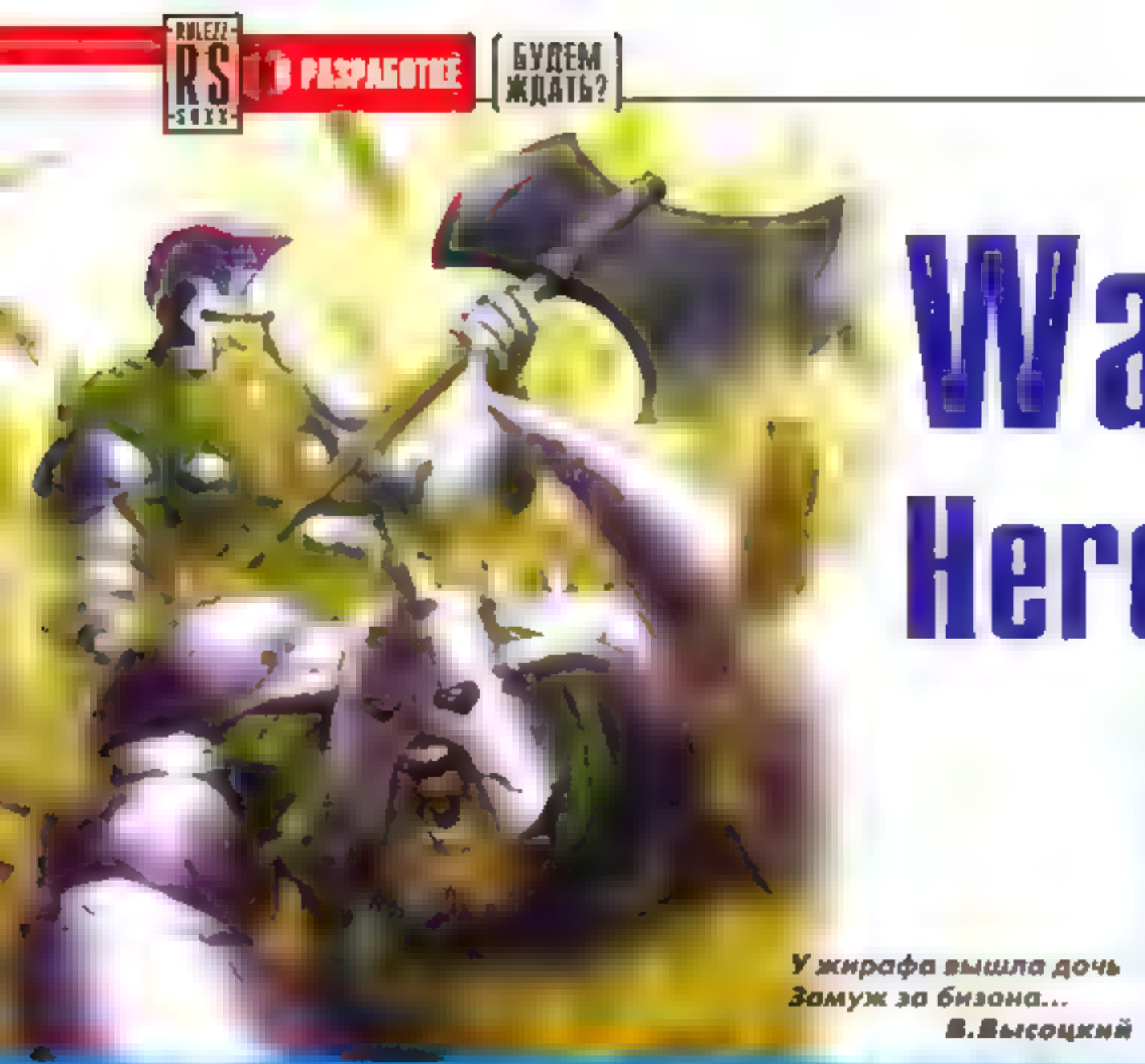
Будем ждать?

RTS-смесь Civilization и Age of Empires может получиться очень даже зрелищной, если не пренебрегать столь незаменимым товаром, как Время Реформы.

Процент готовности: 75%

Псмит (psmith@gfns.net)

Warlords IV: Heroes of Etheria



У жирафа вышла дочь
Замуж за бизона...
В.Высоцкий

Жанр:	Пошаговая стратегия
Издатель:	Ubi Soft
Разработчик:	Strategic Studios Group
Похожесть:	Heroes of Might & Magic, Warlords I-II
Дата выхода:	Конец 2002 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Не объявлен

Эпоха Возрождения

Порой кажется, что года полта [illegible] Игровой рынок, о равно и [illegible] дывности Neverwinter Nights и Pool of Radiance, Defender of the Crown и Civilization, Wizardry и Wolfenstein. Некоторые из них даже [illegible] нет прошло, до сих [illegible] тают разительно.

Многие из этих проектов даже [illegible]

Ну с ролевыми играми ясно: там [illegible] Со [illegible] нету, переделывать ли древнюю игру или создавать новую — невелика разница. А вот со стратегиями дело [illegible] стоит совсем иначе. Каждой из них присуща совершенно особая логика игры, которая со временем развивается, но не гибнет.

Warlords пролежал в отделе антиквариата долго. Последняя [illegible] часть серии датируется началом 90-х. И когда было решено возродить бренд, новые авторы оказались перед очень нелегким выбором.

Дело в том, что Warlords I и II [illegible] можно назвать минималистские. Один-единственный ресурс — деньги. Развитие городов сводится к [illegible] фортификации, во второй [illegible] добавляется возможность покупки новых видов бойцов (но за та[illegible]

[illegible] Civilization идея, [illegible] Warlords [illegible] Warlords Battlecry.

[illegible] WarCraft, Command&Conquer и [illegible] Warlords Battlecry [illegible] мировыми [illegible] вать их стратегиями. "Позаимствовать" [illegible] исходных игр было нереально. Они и [illegible]

Покупатель, конечно, может приобрести игру только ради [illegible] Но [illegible] складывается [illegible]

Прошли годы, и [illegible] на Warlords IV. Чтобы никто не решил, что это — очередной Battlecry, эту игру тоже решили продолжить. Но незаконнорожденные [illegible] WarCraft нас сейчас не интересуют. Поговорим о будущей [illegible]

Герои Эфирии, меча и магии

В первую [illegible] разработчики выполнили основные требования времени: ввели дипломатию, развернутую систему ма[illegible] (прощай, Warlords вообще обходился без этого непременного атрибута [illegible] фэнтези-стратегии), многопользовательский режим по Интернет, более-менее современную графику. Однако все это не отвечает на главные вопросы.

Следующей новинкой предполагается глобальное развитие идеи героев. В Warlords I они отличались от прочих бойцов только тем, что могли обыскивать руины на предмет содержащихся там артефактов и оснащать артефактами вооружаться (в результате из средневекового бойца делались несокрушимыми "танками"). Во второй части добавилась возможность получать и выполнять миссии. Теперь же герои будут рос

и в уровнях специализироваться.

Ну и что? Все то же самое мы уже давно видим в Heroes of Might & Magic.

Идея строгой простоты убита в угоду моде. Города можно строить, а также развивать. И даже — о ужас! — у каждой расы будет собственное дерево развития городов. В общем, не взять и заметить, что игра становится просто-таки до слез похожа на культовых "Героев". Появляются даже такие детали, как кузницы (в которых можно усовершенствовать армию), места крушения кораблей.

Бой тоже приобретает знакомые [illegible] черты. На тактическом [illegible] армия распределяется на местности, и каждый ход отдаются приказы [illegible].

Так что же перед нами просто [illegible] Heroes of Might & Magic, украшенная [illegible] именем?

Вполне возможна. Хотя это не значит, что игра плоха, у нас ведь совсем немного сколько-нибудь [illegible] продуктов этого жанра [illegible] поверить [illegible] предлагают что-то иное. В чем же уникальность будущих Warlords?

Кое-что впридачу

[illegible] дятся искусственным интеллектом [illegible] каждым [illegible] сумеет выр[illegible] дают, что стиль поведения AI будет [illegible] кто будет предводителем той или [illegible]. И эти отличия не сейчас [illegible] Civilization и Master of Orion [illegible] Нет, отличаться будут любимая тактика в бою [illegible] в другое — и разницу до[illegible]же можно будет увидеть невоору[illegible].

Люб[illegible]. Хотя в отношении [illegible] вещать обещаниям разработчиков следует в последнюю очередь, надо заметить, что эти конкретные авторы слов[illegible]вятся своими достижениями именно в области AI.

Прежние ограничения на размножение солдат собираются усилить. Как и раньше, солдаты требуют жалованья, и в город можно вместить [illegible] угодно, как в "Героях"), но более того, город может произвести не более некоторого числа одинаковых солдат. Хотя развитие города до более высокого уровня повысит лимит.

Говорят, что будет добавлена возможность взаимодействия рас в хозяйственном процессе. Например, совместные города, скажем, эльфов и гномов. С трудом представляю, что это может быть. Можно, если вдруг удастся реализовать такой план, это может выйти стратегическ[illegible] развития городов на новый уровень.

Герои будут [illegible] самостоятельной боевой единицей, и элементы усиления отряда, но не всей армии, [illegible] в первую очередь к маневренности отряда. Ведь здесь воины в несколько десятков лучников представлены не одинокой фигуркой, а целым строем, и в нем найдется место [illegible]. Он укажет своим подчиненным [illegible] цель [illegible]. Это идея [illegible] в компьютерных играх — пока еще редко [illegible] хорошо известна в играх на [illegible] на ней основано, например, [illegible] Warhammer. В результате в Warlords появятся формации [illegible] отряда и их [illegible] модействия. По крайней мере [illegible] одного из предложенных [illegible] явственно видно, [illegible] группа, построенная [illegible]. А вот это уже существенно отличает игру от "Героев". Правда, с Warlords [illegible] идея [illegible] не имеет [illegible].

Д[illegible] вольно [illegible] пытать [illegible] трудную [illegible]. С каждой новой частью [illegible] провинции [illegible] и каждая провинция [illegible] определенные [illegible].

И [illegible] культовой игры [illegible] факт, что [illegible] начать [illegible] будущая [illegible].

Не забудем о трехмерности. Как [illegible] не будет.

[illegible] Heroes of Might & Magic [illegible] Warlords? Увы [illegible].

Так что же — не будем ждать Warlords IV: Heroes of Etheria?

Чересчур поспешный вывод

Но [illegible] дело [illegible]. Но [illegible] идеология [illegible] в свете введения [illegible] напоминает "Героев". В [illegible] дело достаточно [illegible].

И в любом случае даже если из-за низкого уровня игра не получит высокого балла, это еще не значит, будто она плоха. Сосредоточьтесь, знаете ли, тоже надо уметь. Особенно если сопрягаешь из [illegible] разных [illegible] разные части.

Не забудем и [illegible] появление Heroes of Might & Magic V [illegible] 3DO [illegible] перерасходовала [illegible] по-прежнему только [illegible] спрашивать [illegible] более цен[illegible]ные сокровища. Не исключено, что [illegible] разработчиков в конечном [illegible] к единому Алгоритму. Вездесущему известно, что [illegible] вобрав [illegible] одеяльцем [illegible]. Так что Warlords IV [illegible] Не сворачивайте [illegible] что вы [illegible] больше. Может быть [illegible] бесспорно [illegible] серия [illegible] Правда не [illegible] поздно ■

Будем ждать?

Как "Герои меча и магии"! Потому что на самом деле нам обещают именно это, и не обманывайте [illegible]

Прогноз [illegible]:

70%

В центре внимания

Нынешний "Центр внимания" в связи с традиционным летним игровым затишьем скукожился до минимально допустимых габаритов. Но это не может ему остановить одной из самых популярных и интересных рубрик журнала. Вот и на той раз он серьезнейшим образом подошел к выполнению своей миссии, представляя вам для материала непреходящей экологичности. Ибо что может быть экологичнее текста, написанного исторем по итогам непосредственного личного общения с игрой? Разве что сама игра... Не прощать "Изгнания" с пылающее лезвие мы пока не планируем, поэтому — просто читайте наши предварительные обзоры и... предвкушайте.

Олег Полянский, редактор

Firestarter

Олег Полянский (rod@igromania.ru)

Жанр:	3D Action
Издатель:	Руссобит-М
Разработчик:	GSC Gameworld
Дата выхода:	Начало 2003 года
Системные требования:	
Необходимо:	CPU 500MHz, 256Mb, 16Mb 3D card
Рекомендуется:	Не объявлены

О проекте Firestarter мы уже писали (см. "Будем ждать?" в №7'2002). Напомним, что речь идет о довольно необычном экшене производства киевской компании GSC Gameworld. Во время дружественного визита в офис GSC мне удалось познакомиться с Firestarter поближе.

Полыхает виртуальная война

У Firestarter весьма необычный дизайн уровней. Игрок оказывается на уровнях без дизайну и архитектуре напоминающих уровни из Quake III. И поначалу из них никого нет. Но проходит несколько секунд, и прямо из воздуха начинают материализовываться монстры. Один, второй, третий — если их не отстреливать, накопится целая рота. Только появившись на свет, проклятые гады начинают стрелять, причем делают это чудовищно метко, примерно как боты высокого уровня. Уклоняться от выстрелов чрезвычайно трудно, почти невозможно. AI монстров подразумевает просчет траектории движения игрока и стрельбу с упреждением. Спасти от хорошего заряда из рельсы в лоб могут только хаотические метания по уровню с постоянной сменой направления бега и дикими страусиными прыжками. Но надо ли говорить, что путь чистокровного джигита не в этом? Его путь в том, чтобы положить всех гадов, пока они не начали стрелять со всех сторон. Однако это не так просто сделать. Монстры то появляются везде — спереди, сзади, с боков, сверху и снизу. Вот и приходится вертеться и бедным игроком сверлить этот странный уровень с точечками и со скоростью голодного тигра жрать боеприпасы.

Цель состоит в том, чтобы выжить определенное количество времени. Тогда можно будет перейти на следующий уровень. Что у меня как ни старался не получилось. Десять неудачных попыток подряд — это уже слишком. А я то думал, что не плохо играю в подобные игры. Наверное, профессиональным киберспортсменам будет легче. Но им тоже предстоит столкнуться с жестким прессингом со стороны монстров. Которые от уровня к уровню становятся все толще, красивее и опаснее. На первом этапе игрока сопровождают какие-то чертики, которые вооружены только обычными кулаками. Дальше идут роботы, стреляющие из чего-то похожего на рейлган. После них появляются роботы побольше, метров в пять, которые лупят из ракетниц. И далее по нарастающей — дизайнерская фантазия авторов Firestarter породила три принципиально разных типа монстров: демоны, техно-монстры и симбионты. По 10-12 монстров в каждом классе. И каждый из них злобен по-своему, то бишь выработать единую тактику и с ее помощью выигрывать на всех уровнях вряд ли получится. Остается одно — оттачивать координацию и владение оружием.

Последнего в игре предостаточно. Ведущий дизайнер проекта Вячеслав Климов показывал мне уровень-галерею оружия. Тут есть все, что изобретено до сих пор для киберспортивных экшенов, и даже с чем они только собираются изобрести: шаровые бомбометы, ракетницы, штурмовая винтовка с 3 детскими ракетомётами и даже некий аналог BFG. Каждое оружие существует в двух модификациях — обычной и усовершенствованной, а некоторые виды имеют альтернативные режимы огня.

Но не стоит обольщаться насчет доступности этих замечательных пушек. Они вовсе не лежат ровными рядами перед входом на уровень — их еще надо найти. Обычно 1-2 пушки находятся на виду, а еще пара запрятана где-то в труднодоступных местах, и их еще надо поискать. Между уровнями оружие не переносится.

▲ ▼ ▲

Визуально Firestarter напоминает все тот же Quake III, на который наведен лоск современных технологий. Похожа графика, стилисти-

▲ Модная оружия. Будем на сильных сторон Firestarter. Увы, всех говорить, увы, не всем.

▲ Перед игрой можно выбрать один из пяти. Это вот — солдат, средний по скорости и броне класс.

ка уровней и логика их построения. Хотя присутствует и целый арсенал оригинальных авторских решений вроде бегущих по экрану тестов и зеркальных полов и стен. При всем при этом движок весьма сноровист: игра будет без заминок бегать на компьютере уровня PIII-500 256Mb RAM с видеокартой уровня GeForce 2.

Мне представляется, что основными потребителями Firestarter будут киберспортсмены. Или по крайней мере, люди, хорошо владеющие мышью и клавиатурой, либо те, кто хочет этому научиться. Вряд ли за игру стоит садиться тем, кто до той поры привык вяло помахивать прицелом в Counter-Strike. Firestarter выглядит как жесткий тренажер по выработке мгновенных рефлексов. Динамикой он напоминает Unreal Tournament, хотя в целом превосходит его по напряженности. Как превосходит и любой доселе виденный мной мультиплеерный экшен.

Что касается собственно мультиплеера — планируется поддержка всех традиционных режимов игры и собственные сервера. Точите мыши. ■

Need For Speed: Hot Pursuit 2

Армен Есаулов (undead@igromania.ru)

Жанр:	Аркадный автосимулятор
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	Electronic Arts
Издатель в России:	Софт Клаб
Дата выхода:	10 ноября 2002 года
Системные требования:	Не объявлены

▲ За этим нарушителем нужен глаз да глаз.
○ Фит и нарушает? Недопустимо!

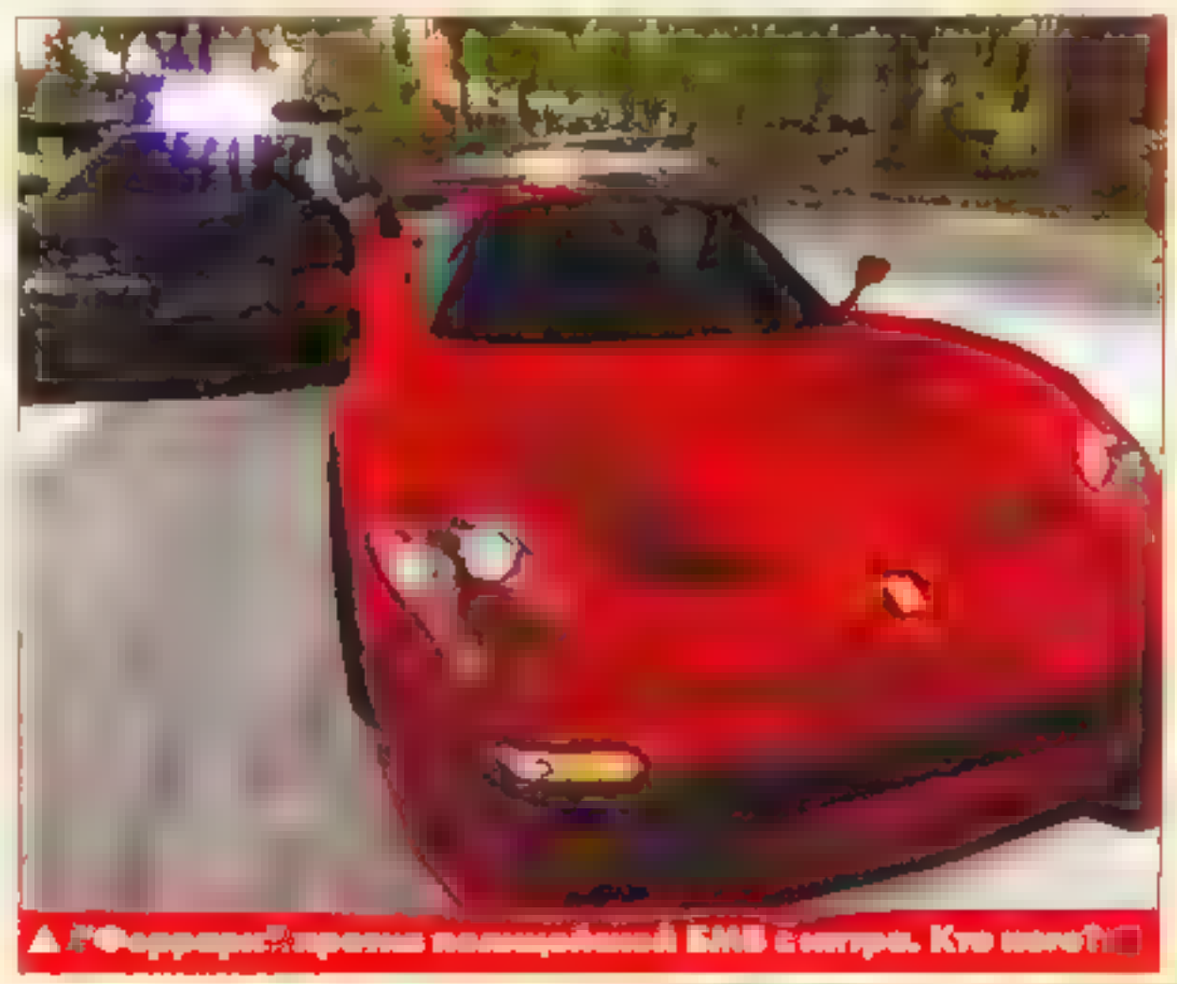
Эта история началась в 1998 году, когда Electronic Arts выпустила в свет первую часть Hot Pursuit в рамках ныне классической серии игр Need For Speed. Тогда игра потрясла поклонников NFS своей красотой и общей новизной. Кое-кому не нравился аркадный стержень игры, но сейчас разговор не об этом. Сейчас речь пойдет о наследнике аркадного престола под названием Hot Pursuit. А поскольку наследник взойдет на престол уже в самое ближайшее время, я не смог отказать себе в удовольствии поиграть в Hot Pursuit 2 на Sony PlayStation 2. За предоставление этой экстравагантности хотелось бы поблагодарить компанию "Софт Клаб" в целом и Сергея Амирджанова в частности. Хочу сразу оговориться, что различия между SPS2- и PC-версиями минимальны и по большей части касаются технической стороны дела. Нужно также помнить, что мне довелось поиграть в так называемый development build, то есть версию для партнеров по цеху. Поэтому данного не факт, что финальная версия игры будет выглядеть в точности так, как описано ниже.

I feel the need... the need for speed!

Игравшие в первый Hot Pursuit наверняка помнят основные составляющие успеха игры: множество быстрых, дорогих и красивых машин, оригинальные режимы [illegible] графики [illegible] геймплея. Понятно, что убивать курицу, несущую золотые яйца, в EA не хотели, поэтому в Hot Pursuit 2 присутствуют все усовершенствованные части рецепта. По каждому пункту внесены доработки [illegible] и в [illegible] передергонг. Где-то более, где-то менее удачно, но в [illegible] предназначенный [illegible] налицо.

Естественно, что основой любых автогонок являются машины. В NFS это не просто машины, а машины быстрые и очень дорогие. Исключение составляет разве [illegible] полицейский Ford Crown Victoria, но это [illegible] стандарт, который вы быстро забудете и поменяете на что-то более внушительное.

Пока что в Hot Pursuit 2 насчитывается 51 автомобиль. Но не стоит обольщаться — EA не стала покупать права на использование имен всяческих спорт-прототипов. Внушительная цифра 51 в основном получена из-за того, что большая часть присутствующих в игре машин имеет тюнингованные/форсированные варианты. Костяк нашего автопарка составляют такие роскошные автомобили, как Aston Martin Vanquish, BMW M5, BMW Z8, Chevrolet Corvette Z06, Chevrolet Corvette SE, Dodge Viper GTS, Ferrari 360 Spider, Ferrari F50, Ford Focus, Ford Mustang SVT Cobra R, Holden HSV, Jaguar XKR, Lamborghini Diablo, Lamborghini [illegible], Lotus Elise, McLaren F1, Mercedes CLS5 AMG, Mercedes CLK GTR, Opel Speedster, Porsche Carrera GT, Porsche 911 Turbo и Vauxhall VX220. Некоторые могут заметить, что в этом списке одновременно присутствуют Opel Speedster и Vauxhall VX220, хотя это, по сути, одна и та же машина (Vauxhall продается в Англии, а Opel — в Европе). Различия в кузовах и технических характеристиках минимальны. Тем не менее ребята из EA их уловили и постарались воссоздать максимально близко к действительности. При всем при этом не стоит забывать, что перед нами все же аркадная игра. Нет, повреждения в игре но [illegible] скорее визуальную, нежели практическую нагрузку. Не стоит ждать, что после лобового столкновения на скорости 200 км/час с железобетонным отбойником ваша хрупкая F50 сложится в коробочку. Все гораздо проще: лобовое стекло потрескается, капот помнется и из-под него пойдет дым, но это нисколько не помешает вам продолжать борьбу за первое место. Для тех, кто все же хочет усложнить себе задачу, разработчики предлагают два варианта управления машиной: обычный и экстремальный. В первом случае стоит придерживаться тактики "газ



▲ "Феррари" против полицейской BMW в гонках. Кто кого?

▲ Замедленные повторы… [illegible] любо-дорого смотреть.

в пол" и забыть про существова[illegible] [illegible] вать роллинный тип вождения и [illegible] вать авто в каждом п[illegible] обратным движением руля

Как и в первой части, в Hot Pursuit 2 имеется несколько режимов игры, каждый из которых, в [illegible] очередь, содержит еще по [illegible] тройку подрежимов. С одной стороны — разработчики предла[illegible] [illegible] режимов, вроде [illegible] [illegible] бывание. А с другой — есть режим погони и режим чемпионата. С первым все достаточно прост[illegible] [illegible] мы гоняемся за нарушител[illegible] ми ПДД на полицейских маши[illegible] [illegible] [illegible] пока мы рассекаем по [illegible] [illegible] Е[illegible] по душе [illegible] в самом начале вашей карьеры в [illegible] [illegible] по руль Ford [illegible] victoria. Честно говоря, [illegible] никаких эмоций, кроме раздражения, у меня не вызывает. Если бы не наличие нитро (возможности ускорения), погоня превратилась бы в сущий ад. Процедура [illegible] нарушителей достаточно проста: вы [illegible] интересующую вас машину и всеми [illegible] пытаетесь прижать ее к обочине, то есть остановить. Но как говорится, один в поле не воин, поэтому вы можете вызывать на помощь компьютерных помощников. Они будут ставить заграждения, разворачивать на дороге ежа и наблюдать за нарушителем с воздуха, сообщая вам его местонахождение. За каждый выпи[illegible] штраф вам начисляются [illegible], на которые вы впоследствии сможете приобрести новую полицейскую машину и, наконец, [illegible] [illegible] Victoria). Если же вы не [illegible] переносите работников [illegible] можете [illegible] [illegible] [illegible] стадии разра[illegible] и вообще [illegible] [illegible] [illegible] сивно. Вверху экрана отобр[illegible] [illegible] GTA 3. Четыре звезды [illegible] можете [illegible] [illegible]

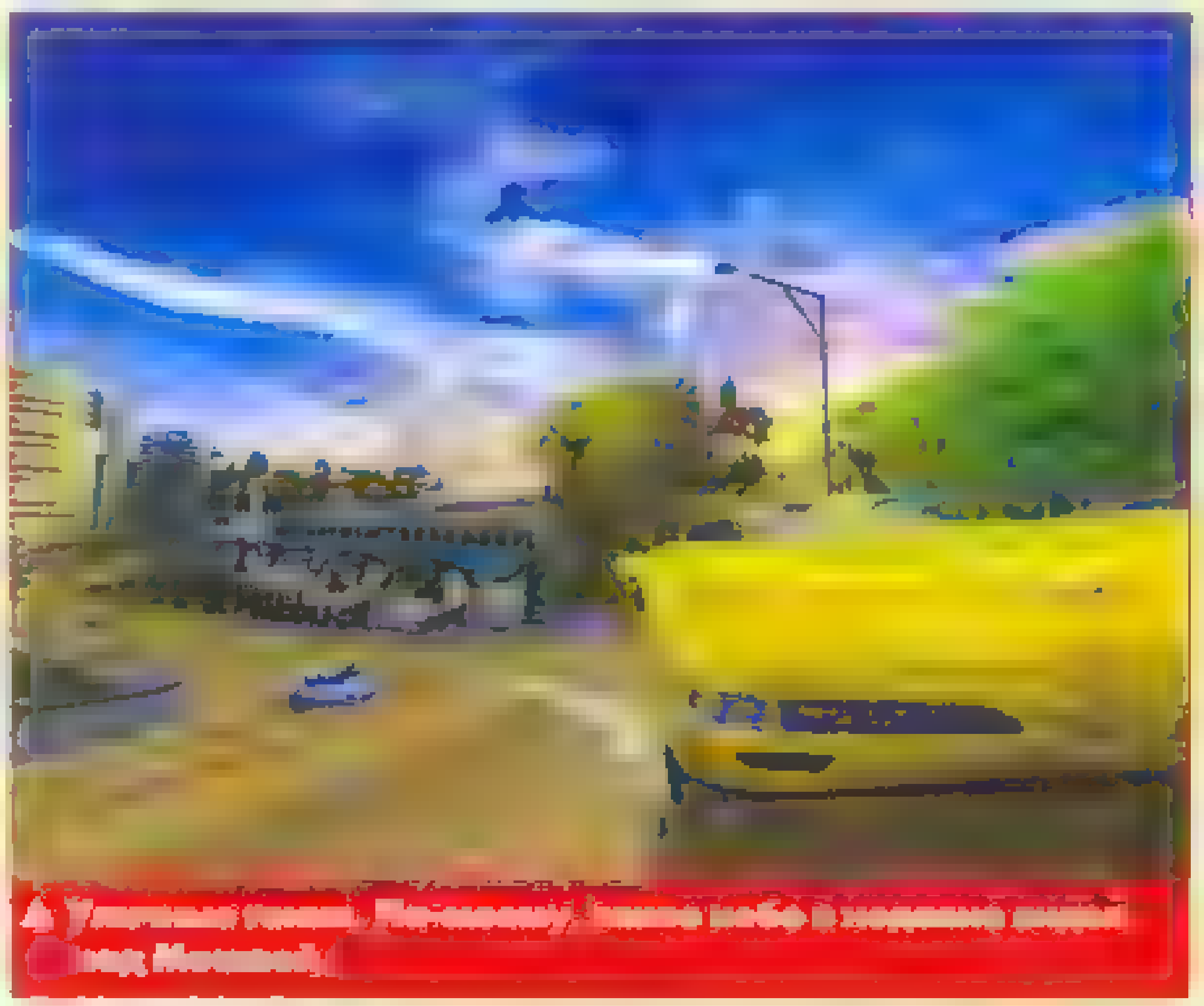
Режим [illegible] дерева из 30 [illegible]. Вы можете [illegible] брать себе цель и двигаться [illegible] определенным курсом, минуя ненужные этапы. На полученные [illegible] мощные автом[illegible] [illegible] открывать все новые и новые трассы.

Я уеду в лес на газонокосилке...

В Hot Pursuit 2 [illegible] 20 различных [illegible]. Некоторые из них напоминают трассы из первой части игры, но [illegible] по длине трассам в Hot Pursuit 2 нет равных. Честно [illegible], когда я проводил свой первый заезд, меня [illegible] не [illegible] мысль: «Где же черт подери, финиш?» Финиш, друзья мои, был далеко. Намного дальше, чем я мог себе представить. Что самое интересное, [illegible] свой болид, а иначе [illegible] вые машины [illegible] не [illegible] вешь к финишу [illegible] тельно даже на борт. Стоит [illegible] [illegible] Hot Pursuit [illegible]. Теперь на [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

нажать на определенную клавишу, и камера, словно метеорит, пронесется по маршруту соперников. Про красоту местных ландшафтов я уже говорил, а вот машины — это отдельная песня. Испытываешь какое-то неземное наслаждение, когда смотришь на проносящееся по лужам дорогостоящее авто, в котором отражается все вокруг. Сразу вспоминается Grand Prix 4, уж больно похоже. Что до звука, то тут все как в [illegible]. Моторы ревут, [illegible] свистят, а в CD-плеере звучит [illegible] саундтрек. [illegible] эти предоставлены в рамках новой партнерской программы EA Trax, которая объединяет многие звукозаписывающие [illegible], а также популярных музыкальных исполнителей.

Как видите, складывается вполне радужная картина. Естественно, [illegible] Так, например, в отличие от первого Hot Pursuit, здесь отсутствует возможность [illegible] ческие характеристики машин, а [illegible] заглянуть к ним в салон. Я [illegible] в P[illegible] такая возможность будет, хотя [illegible] Или вот еще один пример. Однажды ваш покорный слуга (в целях эксперимента) умудрился застрять между бетонным ограждением и [illegible] ситуацию, поэтому гонку пришлось закончить досрочно. Графический движок также требует определенной доработки, но в целом игра уже удалась. [illegible] с радостью проведут не один час за рулем блестящих машин в Hot Pursuit 2, а Electronic Arts, надеюсь, продолжит [illegible] своими качественными игровыми продуктами. ■



▲ Уличные гонки. [illegible]

NEW WORLD ORDER

New World Order – Игра, которая бросит вызов Counter – Strike, Max Payne и Ghost Recon.

Неуловимый «Синдикат» – группа элитных наемников терроризма – повергает в страх все население Земли.

Ответный шаг международных служб – группа лучших из лучших спецназа "G.A.T.", получает санкции на любые действия с целью уничтожения «Синдиката».

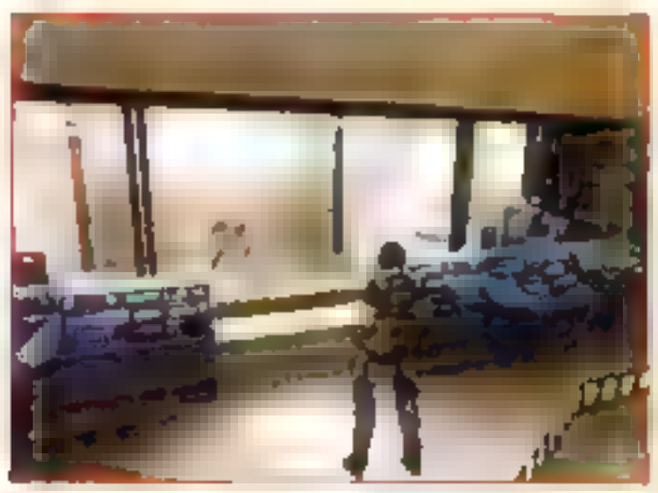
"G.A.T." против «Синдиката» в борьбе за Новый Мировой Порядок.

Ведущий рубрики:
Антон Логинов (fx@igromania.ru)

КРАТКИЕ ОБЗОРЫ

Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt

Жанр	Action
Издатель	Sierra co er ainment Fox in eract ve
Разработчик	Third Law interact ve
Похожесть	Kiss Psycho Circus
Системные требования	PII 450 P 600), 64Mb 256), 16Mb 32, 30 уск
Мультиплеер	Интернет локальная сеть
Сколько CD	Один



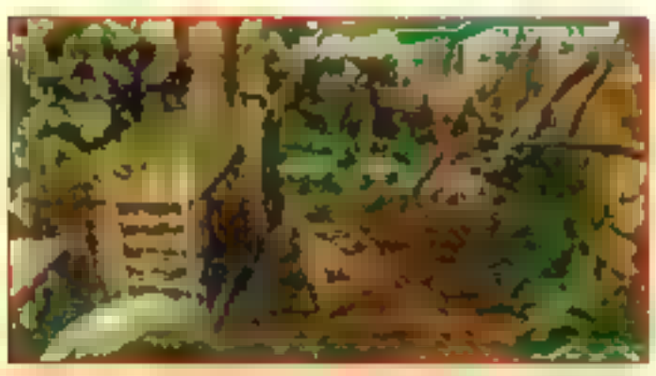
Что ни говорите, а бывают на свете честные издатели. Вот взгляните на название аддона к AvP2 — оно ведь само откровение! Стоит прибавить "за вашими бобками" — и можно уже не обижаться на качество поделки. Но не обидеться у рядового поклонника AvP2 вряд ли получится. До-до уважаемые читатели — от былого шедевра в Primal Hunt не осталось и следа. Если провести аналогии с оригинальными фильмами, то AvP2 будет "Чужими", а Primal Hunt — "Чужим 4", такой же тупосюжетной стрелялкой с плоскими персонажами. Правда, в нашем случае авторы хоть бы не скрывают тупорылость своего творения. Показав для порядка пару скриптовых роликов, разработчики обрушивают на игрока тонны Чужих и делают это беспрерывно вплоть до спускания заветного диска в унитаз. Похвально. Ну, что честны перед игроками. Правда, убогость своей поделки они скрыть все же попытались — компания за Корпорацию еще более-менее

ничего, даже уровни нарисовали и из пулемета дали пострелять, да и за предателя, вооружившись тозиком, поиграть можно, а вот с Хищником — ну никак. Ни зданий, ни дверей — одни Чужие да бесформенные туннели. Грустно господа (и дамы?). Слава богу, моя любимая Monolith тут не при чем — эти ребята сейчас трудятся над великолепным NOLF2, рекламный ролик которого есть на диске с Primal Hunt. Это, кстати, единственное его достоинство, наряду с утилитами для редактирования AvP2. И главное — ведь почти целый год Third Law что-то делали! Или просто притворялись, что делают.

Рейтинг -273

Dino Crisis 2

Жанр	Выдаем себя за Survival Horror
Издатель	Capcom
Разработчик	Capcom
Похожесть	Resident Evil Dino Crisis
Системные требования	P II 300 PII 450 32Mb 28 8Mb 16) 30 уск
Мультиплеер	Нет
Сколько CD	Один



Как вторая часть? Уже вторая? А где первая? Ах, да — была такая, помним-помним. В какой-то момент маркетинговый отдел Capcom посчитал, что если каждый год выдавать по "резиденту" то публика на пару с разработчиками начнет откровенно позевывать. Чтобы разрядить накаливающуюся атмосферу, Capcom и решили временно перейти от всяких Т-вирусов и зомби к чему-нибудь попроще. К чему-то слегка доисторическому, так сказать. К динозаврам. Но вот беда — публике идея понравилась! Пришлось делать продолжение... Одна загвоздка — сюжет и без того был банальней некуда, а тут еще какое-то продолжение ему придумать надо.

Но озадачиваться такими проблемами — не в стиле Capcom! Зачем что-то придумывать, когда все уже давно придумано? В общем, эксперименты с машиной времени не только не забросили, но и вновь развернули с большим размахом, да еще и при участии военных. Результат полностью сопоставим с приложенными усилиями — целый исследовательский комплекс, военная база и небольшой городок вместе с населением отправляются на каникулы в парк юрского периода. Группа отважных спецназовцев уже на месте и готовится спасать выживших (как они прыгнули в прошлое без машины времени — не упоминается)! И вот опять незадача — не успели трудяги разбить лагерь, как на них напала целая банда обкуренных динозавров. Стоит ли мне говорить, что из нескольких десятков коммандос уцелели всего трое, и среди них чудом оказалась героиня первой части? Правда, выжившие, по ходу дела, еще и тормозами оказались — начали спорить, какой дорогой пойти, а в результате вообще разделились. Психи. С геймплеем Capcom тоже решили особо не возиться — каркас **Resident Evil**, поставленный на колеса экшена, — и все дела! Десятки патронов, тонны динозавров на от стрел. Однообразно, бестолково и скучно. А чего вы хотели от игры, сделанной за один (!) год, да на движке все того же Resident Evil с заранее отрендеренными бэкграундами, которые на мониторе смотрятся, как содержимое жевудка одного из динозавров? Самое интересное, что релиз игры состоялся аж в 2000 году на первой PlayStation и только сейчас перебрался на PC.

Рейтинг 3.5

Farscape: The Game

Жанр	Ну мы не се зами по Farscape
Издатель	Simon and Schester Interactive
Разработчик	Visual Sciences Limited
Издатель в России	1С
Похожесть	Нет
Системные требования	PI 450 PII 700, 64Mb 256) 16Mb 32, 30 уск.
Мультиплеер	Нет
Сколько CD	Один

Вы знаете сериал Farscape? А я вот знаю. Даже пару серий видел! Ну, фантастика средней паршивости. В отечественном прокате прокатывалось под названием "На краю вселенной". В общем, сериал оказался довольно популярным (оно и понятно — "Вавилону-5" давным-давно кирдык — на Lexx же народу смотреть), и авторы решили — быть по нему игрушке! Нашли значит никому не известных разработчиков из Visual Sciences Limited и сказали: "Сделайте нам гамесу!" Ну, они и сделали... Уродство графики — это еще ладно, но вот геймплей. Три (как максимум) героя путешествуют на протяжении 26 миссий по шизонутым ландшафтам неизвестных планет,

РАЛЛИ ГРАН-ПРИ

RAGE RALLY

ИЗДАТЕЛЬСТВО Media 2000
НОВЫЙ ДИСК

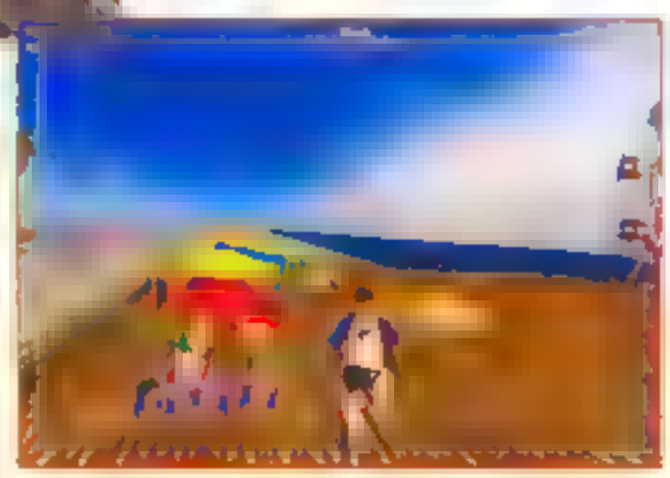
стреляют во все, что движется, и иногда заходят в города поболтать с NPC. Увлекательно? Вот и я о том же. Что касается сюжета, то он полностью основан на сценарии первого эпизода сериала. Оттуда же перекочевали и 40 видов оружия. В общем, если кто и будет в это играть, то безудержные фэны сериала, которых хлебом не корми — дай поиграть за любимых Кричтона, Айрин, Ригель, Д'орго и других "знаменитостей". Музыка прямиком из оригинала.

Рейтинг 2,5

Skateboard Park Tycoon World Tour 2003

Жанр	Псевдотycoon
Издатель	Activision
Разработчик	Cat Daddy Games
Похожесть	Ski Resort Tycoon 1-2, Golf Resort Tycoon 1-2
Системные требования	PII 450(PII 700), 64Mb(256), 16Mb(32), 3D уск.
Мультиплеер	Нет
Сколько CD	Один

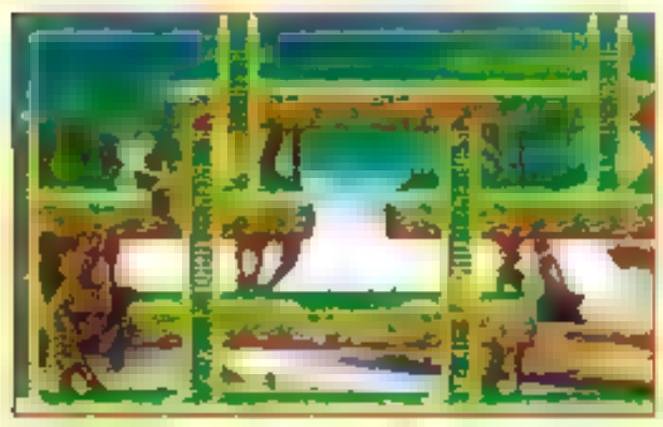
Ну накрутили, ну накрутили. Я про название. А это угрожающее "2003"! Брр. Неужто нас ждет целая серия? В принципе, стоит лишь взглянуть на имя разработчика, и все станет ясно. Эти ребята уже давно нащупали прибыльную нишу "псевдотикунов" и регулярно пополняют ее новыми поделками. Ski Resort Tycoon 1-2, Golf Resort Tycoon 1-2 — все это их работа. Все "тикуны" Cat Daddy Games объединяет однообразность, бессмысленность и возможность покататься по своему парку в полном 3D. На этот раз, как вы уже догадались, придется строить парк для скейтеров. Это занятие от возведения горнолыжных курортов ничем особо не отличается. Вот разве что графический движок намного симпатичнее с тех времен стал, но не более. Почему я называю такие игры "псевдотикунами"? Да потому, что финансовая составляющая в них просто-напросто убита, а геймплей сводится к нагромождению различных конструкций. Давить



Рейтинг 4,5

The Worlds of Billy 2

Жанр	Аркада
Издатель	Global Star Software
Разработчик	Interactive Vision
Похожесть	Lode Runner
Системные требования	P 300(PII 450), 32Mb(64), 8Mb(16), 3D уск.
Мультиплеер	Нет
Сколько CD	Один



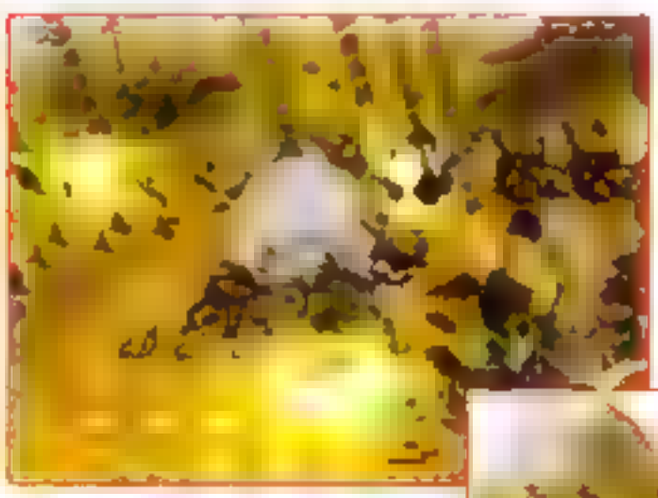
Это история про маленького мальчика-шизофреника Билли. Стоит бедняжке пойти спать, как в его мозгу начинаются необратимые химические процессы, результатом которых становятся страшнейшие сны. 150 одинаковых уровней с песенками, 50 монстрами и 30 минутами музыкального сопровождения — такое может родиться только в тяжело больных извилинах. Эх, родители... зачем вы давали своему чаду играть в Lode Runner! Вот и бегает дитя теперь по песенкам да устраивает различные подлянки монстрам. Оно вам надо?

Рейтинг **Для детей**

Локализации

Земля 2150: Воды Стикса

Жанр	RTS
Издатель	Zuxxez Entertainment AG
Разработчик	Reality Pump
Издатель в России	Snowball.ru, 1С
Локализация	Snowball Interactive
Похожесть	Earth 2150
Системные требования	PII 300(PII 600), 64Mb(256), 16Mb(32), 3D уск.
Мультиплеер	Интернет, локальная сеть
Сколько CD	Два



Это локализация Earth 2150: Lost Souls — очередного аддона к некогда очень популярной стратегии. После провала World War III: Black Gold разработчики, видимо, решили немного восстановить репутацию. Признаться, аддон — довольно странный для этого способ. Особенно спустя несколько лет после выхода оригинала. С другой стороны, в стане стратегий так ничего особо выдающегося с тех времен и не появилось. Но вряд ли это может служить оправданием для авторов игры. Обычный набор миссий каковым и являются "Воды Стикса", не повод жевать одну и ту же жвачку в третий раз.

Мне всегда нравилось качество локализации игр серии "Земля 2150", и "Воды Стикса" не стали здесь исключением. В принципе, большая часть озвучки перекочевала из "Войны Миров" и "Детей Селены". Но голос диктора подобран очень хорошо — как раз под стать повествовательному стилю аддона. Может преподноситься как рассказ об операциях 2150 года.

Рейтинг 7,5

Качество локализации

Картинг Гран-при

Жанр	Симулятор карта
Издатель	Microids
Разработчик	Microids
Издатель в России	1С
Локализация	Nival Interactive
Похожесть	Любой симулятор карта
Системные требования	PII 300(PII 600), 32Mb(64), 16Mb(32), 3D уск.
Мультиплеер	Локальная сеть
Сколько CD	Один

Весьма слабый симулятор картинга, описанный нами еще в №47 (8'01) журнала, добрался и до отечественных прилавков. Естественно, в локализованном виде. Переводить в таких играх особо нечего, поэтому и локализация плохой не могла получиться.

Рейтинг 3,5

Качество локализации

Король друидов

Жанр:	RTS
Издатель:	Haemimont Smartcom AD
Разработчик:	Haemimont Smartcom AD
Издатель в России	Руссобит М
Локализация:	Руссобит М
Похожесть:	Age of Empires
Системные требования:	PII 450 (PIII 600), 64Mb (256), 16Mb 32, 30 уск
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один

Вот посмотришь со стороны на "Короля друидов" (в оригинале Celtic Kings. Rage of War) — типичнейший клон Age of Empires. Ан нет, разработчики явно попытались сориганальничать! Кстати, именно их перу принадлежит известная у нас стратегия Tzar ("Огнем и мечом"). С первых минут игры чувствуется атмосфера, неплохой сюжет. Дальше — больше. Обычные RTS-баталии сменяются странствиями нескольких героев. Последние не просто юниты — они постепенно набирают опыт, повышают свой уровень, обучаются новым способностям и т.д. Почти элемент RPG. Сюжет рассказывает о противостоянии галлов и римлян. Цезарь прилагается. Причем сценарий не просто описывается в брифинге, а практически всегда развивается по ходу миссии. Графически игра не сильно отличается от своих собратьев по стану — разве только трехмерный ландшафт да 16-битный цвет. Музыка приятна и хорошо играет на атмосферу. В целом, очень и очень добротно сделанная игра. Настоящий сюрприз. И локализация выполнена на хорошем качественном уровне — "Руссобит" постарался.

Рейтинг 7,5

Качество локализации

Легион

Жанр:	Пошаговая стратегия
Издатель:	Strategy First
Разработчик:	Paradox Entertainment AB
Издатель в России:	1С
Локализация:	Snowball Interactive
Похожесть:	Centurion, Sid Meier's Colonization
Системные требования:	PII 300 (PIII 600), 32Mb 64, 16Mb 32, 30 уск
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

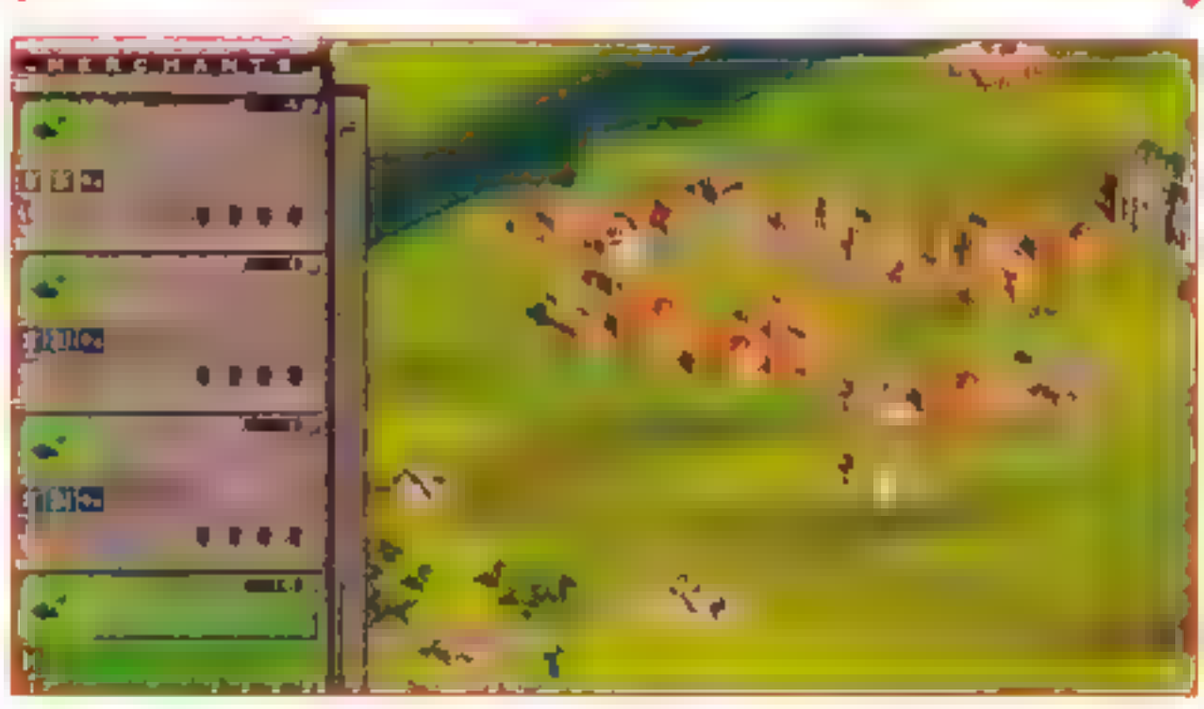
Весьма любопытная пошаговая стратегия от авторов "Европы" явно затерялась во времени. Графическое исполнение из разряда "а такое мы играли в 93-м" начисто отбивает охоту играть в эту, в общем-то, хорошую игру. И качественной локализацией здесь не поможешь. Подробнее о "Легионе" вы можете прочитать в 9'2002 (прошлом то бишь) номере "Мании".

Рейтинг 7,5

Качество локализации

Торговые империи

Жанр:	Экономическая стратегия
Издатель:	Take 2 Interactive
Разработчик:	Frog City Software
Издатель в России:	1С
Локализация:	Нетрис
Похожесть:	Transport Tycoon, Imperialism
Системные требования:	PII 300 (PIII 450), 32Mb 64, 4Mb (16), 30 уск
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один



Достойный преемник Imperialism наконец-таки добрался до полок магазинов в локализованном виде. Поклонникам хороших экономических симуляторов посвящается. Подробное ревью читайте в "Игромании" №11'2001. Локализация не разочарует — тем более что текста в игре не мало.

Рейтинг 7,5

Качество локализации

Версаль 2: Завещание короля

Жанр:	Почти квест
Издатель:	Cryo Interactive
Разработчик:	Cryo
Издатель в России:	1С
Локализация:	Nival Interactive
Похожесть:	Версаль, Egoism 1 2, Вомпец и еще много-много "прекрасных" квестов от Cryo
Системные требования:	PII 300 (PII 450), 32Mb 64, 4Mb (16), 30 уск
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Два

"1С" и "Нивал" продолжают локализовывать игры почившей в бозе фирмы Cryo. "Версаль 2" — еще одна безликая поделка из конвейера бестолковых обучающих "КРИвОитр". Вряд ли кто-то помнит, но именно с первого "Версаля" начался лавинообразный поток ужасных квестов этой некогда уважаемой фирмы. Покойся с миром, Cryo. Ну а локализация выполнена на традиционном для данной серии уровне. На хорошем то бишь.

Рейтинг **Для детей**

Качество локализации

Даты выхода отечественных локализаций

Дорогие игроманы, спешим обрадовать вас! Наши постоянные читатели наверняка заметили, что список отечественных локализаций на страницах нашего журнала растет и ширится от номера к номеру, а даты выхода указываются все более и более точно. За это следует поблагодарить отечественных локализаторов и издателей, которые предоставили нам эту бесценную информацию на растерзание.

Отныне *полная версия* таблицы по отечественным локализациям будет выкладываться *на наш компакт-диск*. Таким образом, в журнале будет печататься сокращенный список локализаций. В него войдут те игры, которые появились на прилавках магазинов за последний месяц, а также игры, которые должны выйти в ближайшем и, надеемся, светлом будущем.

Сама же таблица, как вы можете видеть, отныне публикуется в нашей недавно образовавшейся подрубрике **"Локализации"**. Думается, так значительно удобнее

Название	Раз. Адаптация/Локализация	Издатель	Дата выхода
Caesar	1С	Technland	2002
Crime Cities	1С	Technland	2002
Day of the Mutants	1С	Technland	2002
Defender of the Crown	1С	Blackstar Interactive	2002
Highland Warriors	1С	Data Becker	2002
I.G.I. 2 Covert Strike	1С	Codemasters	2002
Icewind Dale 2	1С	Interplay	2002
Lion Heart	1С	Interplay	2002
Mission Humanity	1С	Technland	2002
Operation Flashpoint: Сопротивление (Operation Flashpoint: Resistance)	1С	Codemasters	2002
Prisoner of War	1С	Codemasters	2002
Speedway Championships	1С	Technland	2002
TOCA Race Driver	1С	Codemasters	2002
World War II: Frontline Command	1С	Codemasters	2002
Space Rally	1С	Technland	2002
Проект "ГАСТ"	1С	Monoscape	2002
Аквалокс: Однажды Лично (Aquallox)	1С/Rival Interactive	Fishtank/ Massive Development	3 кв 2002
ABX Fatality (ABX Fatality)	1С/Rival Interactive	Fishtank/Atomic Studios	2002
Feud	1С/Rival Interactive	Crya	2002
Garfield	1С/Rival Interactive	Crya	2002
Гексагрим (Hexagrimoid: Legacy of Troll)	1С/Rival Interactive	Wanadoo	2002
Ron Mack Full DS	1С/Rival Interactive	Overseas Entertainment	2002
Скаймин	1С/Rival Interactive	Crya	4 кв 2002
Ski Park	1С/Rival Interactive	Microids	2002
War and Peace	1С/Rival Interactive	Microids	2002
Автомобильный (Car Tycoon)	1С/Rival Interactive	Fishtank/ Vectorom Development	3 кв 2002
Иерусалим. The 3 Roads to the Holy Land	1С/Rival Interactive	Crya	осень 2002
Командир (War Commander)	1С/Rival Interactive	CDV Software Entertainment / Independent Arts	3 кв 2002
Prince Tapper 2001	1С/Rival Interactive	Crya/Carapace	2002
Darkened Skye	1С/snowball.ru	SSI	зима 2002
Dragon Throne	1С/snowball.ru	Strategy First	осень 2002
Fire	1С/snowball.ru	PAN Vision	2002
Gladiators 1-4	1С/snowball.ru	WSOFT	2002
Golf Manager 2	1С/snowball.ru	PAN Vision	найдр
Saga	1С/snowball.ru	Pan Interactive	зима 2002
Тактрим	1С/snowball.ru	Strategy First	осень 2002
Авиакомпания на Гиперзвуке	1С/snowball.ru	PAN Vision	3 кв 2002
Загадочная Мадрас (Bandits)	1С/snowball.ru	PAN Vision	найдр
Гонки	1С/snowball.ru	Local Interactive/ Private Bytes	октябрь
Дорога Войны (Hearts of Iron)	1С/snowball.ru	Paradox	декабрь
Battlewind Map 4 (Battlers 6/SF 002)	1С/snowball.ru	inWind	сентябрь
Крестоносцы (Crusader Kings)	1С/snowball.ru	Paradox	декабрь
Игры "Дикие" Компания "Дикие" (Delta Force: Task Force Dagger)	1С/snowball.ru	NovaLogic	сентябрь
Игры "Дикие" Компания "Сокол" (Delta Force: Land Warrior)	1С/snowball.ru	NovaLogic	октябрь
Игры "Дикие" Компания "Черный Ястреб" (Delta Force: Black Hawk Down)	1С/snowball.ru	NovaLogic	найдр
The Elder Scrolls III: Morrowind	1С/Акелла	Bethesda	3 кв 2002
Age of Wonders 2	1С/Бизнес	Take 2 Interactive	2002
Civil War	1С/Бизнес	Octagon/ Wanker Boys Studio	2002
Duke Nukem Forever	1С/Бизнес	Take 2/3D Realms	2002
Farscape	1С/Бизнес	Octagon / Mercury	2002
GI Combat	1С/Бизнес	Take 2/Talecraft	2002
Hidden and Dangerous II	1С/Бизнес	Take 2/Illusion Softworks	2002
Mafia. The City of Lost Heaven	1С/Бизнес	Take 2/Illusion Softworks	2002
Mistwalker	1С/Бизнес	Arcal Tribe	2002
Myth III: The Wolf Age	1С/Бизнес	Take 2/Mumbo Jumbo	2002
Pest Martian	1С/Бизнес	Microids	2002
Rasta	1С/Бизнес	Sear	2002
Real War	1С/Бизнес	Octagon/Rival Interactive	2002
Ring 2: Twilight of the Gods	1С/Бизнес	Arcal Tribe	2002
Tennis Masters Series 2002	1С/Бизнес	Microids	2002
Troika	1С/Бизнес	Arcal Tribe	2002
White Fear	1С/Бизнес	Microids	2002
Сибирь (Syberia)	1С/Бизнес	Microids	2002
Безумный Мини Гольф (Crazy Mini Golf)	1С/МС	Microvision Action Games	сентябрь
Бедствие (Strike)	1С/МС	Microvision Action Games	сентябрь
Мир Динозавров (Dinosaur World)	1С/МС	Microvision Action Games	сентябрь
Охота Большой Рыбы (Big Game Trophy Hunter)	1С/МС	Microvision Action Games	сентябрь
Бесконечная Война (No Fear War)	1С/МС/Мерит-Сервис 2000	1С/МС Studios	найдр
Crazy Designer	snowball.ru/Новый Диск	T*Time	найдр
Disciples GOLD Special	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	зима 2002
Simon the Sorcerer III	snowball.ru/Новый Диск	Cryo	найдр

Название	Раз. Адаптация/Локализация	Издатель	Дата выхода
Steel Beasts II	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	зима 2002
Steel Beasts GOLD	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	зима 2002
Strike Fighters	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	зима 2002
Waterloo	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	зима 2002
Командир Гамма 2 (Team Delta)	snowball.ru/Новый Диск	Devistrook	ноябрь
Осада Аскалона I (Siege of Avalon I)	snowball.ru/Новый Диск	Blackstar/Digital Tome	сентябрь
Осада Аскалона II (Siege of Avalon II)	snowball.ru/Новый Диск	Blackstar/Digital Tome	ноябрь
Осада Аскалона III (Siege of Avalon III)	snowball.ru/Новый Диск	Blackstar/Digital Tome	ноябрь
1000 years	Акелла	1С/Ноль	осень 2002
Corpo Tycoon	Акелла	inWind	осень 2002
Knight Shift	Акелла	Zuxxez Entertainment	июнь 2002
World War 2: Poison Gases (Frontline Attack: War over Europe – Operation Wolfpacker сокращенно орден)	Акелла	Zuxxez Entertainment	сентябрь
Командир Роты (Combat ops 2)	Акелла	Zuxxez Entertainment	весна 2003
Formula 2 (Gallic 2)	Акелла	Private Bytes	1 кв 2003
Дикий Запад (Far west)	Акелла	inWind	осень 2002
Дикие Девяки (Savage Skies)	Акелла	Black Interactive	зима 2002
Другая Война (Another war)	Акелла	Dolphin Interactive	сентябрь
Опустошение (Devastation)	Акелла	RUSOB Entertainment	зима 2002
Часть Войны (Dead Area 2)	Акелла	1С/ИНЕТ	сентябрь
Охотники			
Приключения Тарзана (Pirates)	Акелла	Real Dog	сентябрь
Предприятие (Enterprise)	Акелла	Silverback Entertainment	осень 2002
Рыцари Креста (Knights of the Cross)	Акелла	Dolphin Interactive	сентябрь
Крест (Cross)	Акелла	1С/ИНЕТ	осень 2002
Сокровища 2 (ECO)	Новый Диск	Jewel Interactive	сентябрь
Адрес Новых Поколений	Новый Диск/Мерит-Сервис 2000	Crya	найдр
Автомобильная Империя	Новый Диск/Мерит-Сервис 2000	Monte Cristo	февраль
Beach Soccer	Новый Диск/Мерит-Сервис 2000	Wanadoo	февраль
Bow Island	Новый Диск/Мерит-Сервис 2000	Monte Cristo	сентябрь
Expendable	Новый Диск/Мерит-Сервис 2000	Bogo	найдр
Fire Department	Новый Диск/Мерит-Сервис 2000	Monte Cristo	найдр
Gary	Новый Диск/Мерит-Сервис 2000	Crya	ноябрь
Gun Metal	Новый Диск/Мерит-Сервис 2000	Bogo	2002
Incoming	Новый Диск/Мерит-Сервис 2000	Bogo	ноябрь
Impossible	Новый Диск/Мерит-Сервис 2000	Wanadoo	февраль
Iron Storm	Новый Диск/Мерит-Сервис 2000	Wanadoo	февраль
Just The Bard	Новый Диск/Мерит-Сервис 2000	Monte Cristo	найдр
Lion Barbarian Blade	Новый Диск/Мерит-Сервис 2000	Crya	2002
Micro Commander	Новый Диск/Мерит-Сервис 2000	Monte Cristo	сентябрь
Midnight GI Hope	Новый Диск/Мерит-Сервис 2000	Bogo	октябрь
Mobile Forces	Новый Диск/Мерит-Сервис 2000	Bogo	сентябрь
Off Road Arena	Новый Диск/Мерит-Сервис 2000	Crya	ноябрь
Paris City Hunter	Новый Диск/Мерит-Сервис 2000	Monte Cristo	зима 2002
Pictone	Новый Диск/Мерит-Сервис 2000	Monte Cristo	найдр
Quake Fast	Новый Диск/Мерит-Сервис 2001	Crya	февраль
Rage Rally	Новый Диск/Мерит-Сервис 2001	Bogo	октябрь
Savage Arena	Новый Диск/Мерит-Сервис 2001	Bogo	ноябрь
Stealth Combat	Новый Диск/Мерит-Сервис 2001	Crya	найдр
The Curse	Новый Диск/Мерит-Сервис 2001	Wanadoo	февраль
The Partners	Новый Диск/Мерит-Сервис 2001	Monte Cristo	найдр
THOSE: Do Man in This World	Новый Диск/Мерит-Сервис 2001	Crya	найдр
Вторжение: Последний Шанс 2 (Warlords Battlecry 2)	Новый Диск/Мерит-Сервис 2000	Gin Soft	сентябрь
Супер Орлов Мира (Extreme Football Generation)	Новый Диск/Мерит-Сервис 2001	Crya	найдр
Воины Войны (Warrior Kings)	Новый Диск/Мерит-Сервис 2001	Microids	ноябрь
Мамбо (Next Generation Tennis)	Новый Диск/Мерит-Сервис 2001	Wanadoo	октябрь
Между Нами Миром: Тайна Коммандера (Jules Verne)	Новый Диск/Мерит-Сервис 2001	Crya	сентябрь
Операция Спасение (Destroyer Command)	Новый Диск/Мерит-Сервис 2001	Gin Soft	сентябрь
Адвент Вояж	Русская-М	inWind	февраль
Адвенчер2	Русская-М	Monte Cristo Development	весна 2002
Адвенчер Революция	Русская-М	inWind	найдр
Cold Fire	Русская-М	inWind	февраль
Europa 1400 The Gold	Русская-М	inWind	ноябрь
Невероятно	Русская-М	Phoenix	февраль
Secret Ops	Русская-М	Wings	февраль
TNT	Русская-М	Gin Soft	сентябрь
Чистый Парк	Русская-М	inWind	найдр
Комнаты. На Сцене Гоблин (Bitmap Brothers)	Русская-М	Gin Soft	сентябрь
Мистика Шерлока Холмса Тень Ужаса (Michael Schumacher Racing World Kart 2002)	Русская-М	inWind	сентябрь
Новый Мировой Порядок (New World Order)	Русская-М	PD Interactive	найдр
Последний Бой Сокола (K. Hawk. Survival Instinct)	Русская-М	inWind	сентябрь
Промышленная Империя 2 (Industry Giant 2)	Русская-М	inWind	ноябрь
Солдаты Анархии (Soldiers of Anarchy)	Русская-М	SilverStyle Entertainment	ноябрь
Футбольный Менеджер (The Soccer Manager)	Русская-М	inWind	октябрь
Время Империй (The Sims of All Fears)	Русская-М	Gin Soft	сентябрь

Михаэль Шумахер

МИРОВЫЕ ГОНКИ

Самые непредсказуемые гонки от 12 кратного чемпиона мира Михаэля Шумахера!

У игрока есть возможность принять участие в 3-х абсолютно разных классах гонок и наконец, стать первым и абсолютным чемпионом. Реалистичная физика игры заставит Вас испытать самые острые ощущения!

Андрей Александров (alexandrov@igromania.ru)

Icewind Dale II

Жанр:	RPG
Издатель:	Interplay
Разработчик:	Black Isle Studios
Издатель в России:	1С
Похожесть:	Icewind Dale, Baldur's Gate
Необходимо:	CPU 350MHz, 64Mb, 8Mb 3D уск.
Желательно:	CPU 500MHz, 128Mb, 16Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Два
Сайт игры:	http://icewind2.blackisle.com

Поздравляю вас, господа! Поздравляю с наступлением 28 мая! И пусть событие это, силами работников Interplay и Black Isle, задержалось аж на три месяца — все равно, оно того заслуживает! Ведь вышла вторая часть долгожданной игры Icewind Dale, созданная по актуальной ныне третьей редакции D&D.

О чем это все нам говорит? Да о том, что отважная шестерка персонажей вновь отправляется навстречу приключениям и. . Впрочем, не будем забегать вперед. Ведь каждый персонаж из этой шестерки — уникальная личность, с собственными характеристиками и историей. И поэтому обязателен к персональному представлению. Итак

Явление героев

Лотар. Типичный азимар — светлая кожа, золотистые глаза и удивительно высокая харизма. Начинал в торговле, о чем напоминает *фит* (feat) Merchant Background. Потом стал Паладином Мистры. Из навыков Лотару достались прокачанные Diplomacy и Intimidate, что позволяет ему занимать пост лидера практически в любой группе и по совместительству являться отменным дипломатом.

Глория. Полукровка, зачатая отцом-человеком и матерью-эльфийкой и до конца не признанная ни людьми, ни эльфами. В двенадцать лет, потирая синяки от камней, которыми с криками "бей уродину!" ее закидали бывшие подружки, втайне завидовавшие не по-детски развитой фигуре Глории, она сбежала в горы. Там девушку приютила старуха-отшельница, оказавшаяся опытной волшебницей, которая с радостью передала свои навыки приемной дочери. Глория быстро стала профессиональной волшебницей, способной достигать высочайшей концентрации в боях и при этом читать заклинания, практически не открывая губ (*фиты* Combat Casting и Subvocal Casting соответственно).

Тувия. Родом из малочисленных зеленых эльфов (также называемых дикими). Попала в группу по причине отменных боевых качеств. Во-первых, она почти не теряет меткости в закрытых помещениях (*фит* Precise Shot), удивительно ловко управляется с луком, что позволяет увеличить интенсивность огня (*фит* Rapid Shot), и, кроме того, мастерски отбивает чужие стрелы (*фит* Deflect Arrows). А годы, проведенные среди опасностей лесной глуши, научили Тувию быть тихой и скрытной (*скилл* Hide, прокачанный *Великим и Таинственным*, плюс врожденная способность расы), что сделало из нее великолепного шпиона и разведчика.

Хендос, профессиональный вор. Помимо отменных воровских навыков, обладает *фитом* Dash, позволяющим ему быстрее всех убегать от противников.

Вед, монах Старого Ордена. Несмотря на всю свою доброту, он отменный боец, специализирующийся в борьбе голыми руками. Кроме того, половину своей жизни монах провел в странствиях, побывав в самых отдаленных уголках континента и великолепно изучив окружающую природу. Впоследствии Вед не раз выручал своих соратников по партии, заранее предупреждая об особенностях местной природы и ее обитателях (*скилл* Wilderness Lore, усиленный *фитом* Forester).

Урлог Данки, как и Глория, — полукровка: его отец принадлежал к оркам, а мать была человеком. На этом сходство кончается. Если старуха, воспитывавшая Глорию, хоть и жила отшельницей, но оставалась при этом женщиной интеллигентной и способной дать ученице достойное образование, то воин племени варваров с далекого севера обучали совсем иным дисциплинам. Интеллект полуорка остался на зачаточном уровне, да и харизма оставляет желать много лучшего. В партии он оказался кем-то вроде ослика из Dungeon Siege: поднятая на заоблачную высоту Strength вкупе с *фитом* Strong Back позволяет варвару в одиночку унести больше, чем все остальные персонажи вместе взятые.

Вся эта разношерстная компания собралась для того, чтобы отправиться в Долину Ледяного Ветра, где знаменитые Десять Городов подверглись нападению Орды, состоявшей из орков, гоблинов и прочей нечисти. Бремен уже пал, а оборона остальных городов держится на последнем издыхании. На клич о помощи уже откликнулись в Neverwinter, послав для усмирения Орды большую армию, но до ее прибытия городам приходится рассчитывать только на свои силы да небольшие кучки наемников вроде нашей.

Действие игры начинается в городе Таргосе, куда приплывает шестерка наших героев. Кстати, пришло время пояснить: те шестерс персонажей, о которых я рассказал выше, были выдуманы мной — чтобы показать некоторые особенности ролевой системы. У вас все может быть совсем иначе, вплоть до кардинального уменьшения количества героев. Единственное, что запрещено, так это импорт партии из предыдущей части.

Помогая Таргосу защищаться, игрок постепенно понимает, что Орда напала на Десять Городов неспроста — за ее действиями стоят куда более мощные силы.

▲ Девочки — направо, мальчики — налево. Pathfinding, так его раздак!

О паладинах-альтруистах

В целом, Icewind Dale II до боли напоминает своего предшественника — перед нами очередной и характернейший пример "роста вширь". Основным изменением которое сразу же бросается в глаза, является применение третьей редакции D&D. Следствием этого стало появление новых расы и подрас вроде орков и темных эльфов. Добавились и новые классы, такие как монах, варвар и волшебник, а в некоторых старых появилась возможность выбирать нечто вроде специализации: например, паладин волен выбирать между тремя орденами, а маг — между девятью школами. Можно развивать персонажей сразу по нескольким классам (так называемые мультиклассовые персонажи), слабое здоровье магов, например, лечится парой уровней бойцовского класса. Более того, именно грамотное комбинирование классов у персонажей позволит значительно упростить им жизнь в игре. Несущественной и практически незаметной доработке подверглась система скиллов, а вот нововведенные фиты, напоминающие по принципу действия знаменитые перки из Fallout, заслуживают наивысшей похвалы. Самые интересные из них я описал, когда представлял партию.

Еще одно следствие новой редакции D&D — заметный отыгрыш персонажем своей роли. Например, фанатичный паладин отхажется от предложенного вознаграждения, в то время как хитрая волшебница с радостью загребет его в карман, да еще и добавки потребует. Безмозглый полуорк во время диалога с важным NPC будет бессмысленно мычать, в то время как харизматичный персонаж с прокачанными Diplomacy и Intimidate не только приведет диалог к самому желаемому для партии результату, но и выведает много полезных сведений, еще и заработав при этом экспы.

В остальном проявляется все тот же "рост вширь": намного более длинное, чем в первой части, прохождение, 50 новых заклинаний вдобавок к уже существующим, 100 новых предметов. Новые монстры, новые NPC, новые территории (впрочем, придется побывать и в некоторых локациях, знакомых по первой части игры) — список можно продолжать очень долго.

▲ "Узнаем нашего данника". Заклятие "паутина" — последствия ковровоге магического удара.

▲ Издалека казалось — бочка. Вблизи выяснилось, что это бомба. И до взрыва всего две секунды. Хитрые орки!

Геймплей хоть и носит клеймо "hack'n'slash", но все же ушел от того простецкого рубилова, которым потчевали нас в Diablo, так же далеко, как чемпионат по фехтованию от дворового боя на деревянных мечах. Сражения носят ярко выраженный тактический характер. Вот пример. Вначале выбираем на карте самую выгодную позицию и шустро двигаем туда свою партию. Потом ставим игру на паузу и отдаем персонажам приказ выстроиться в определенном порядке: лучники сзади, воины посередине, а маги спереди. При приближении противника отдаем магам приказ скастовать боевые заклинания и тут же уступить место воинам, которые и должны принять на себя основной удар противника. Отошедшим в тыл магам приказываем кастовать поддерживающие спеллы на воинов, и так далее. Естественно, не мешает регулярно ставить игру на паузу для оценки сложившейся ситуации и раздачи грамотных приказов. Спешка здесь ни к чему.

Плюс полтора

Следует оговориться — при оценке второй части Icewind Dale были использованы двойные стандарты. В соответствии с ними фанатам системы D&D настоятельно рекомендуется добавить к выставленной оценке полтора балла. Причина такого подхода проста — для фанатов Icewind Dale II является почти идеальной игрой. Одна система фитов, аналогичных перкам из Fallout чего стоит! Единственное, что портит оценку — это изрядное количество собственных правил, которые несколько "искажают" геймплей. Как заявил один из знатоков системы "партия, созданная по настоящим правилам третьей редакции, вряд ли долго протянет в Icewind Dale II".

Но тем же, кто не является фанатом D&D, крайне не рекомендуется заморачиваться с модифицированием нашего рейтинга. Для них Neverwinter Nights будет куда более предпочтительным вариантом. Виной тому три досадных просчета Black Isle.

Во-первых, графика. Если пощеный движок Aurora (Neverwinter Nights) вправе назваться как минимум сегодняшним днем компьютерной графики, то Infinity Engine, ведущий свою родословную от Baldur's Gate, уже давно затерялся в районе позапрошлой недели, где-то между вторником и средой. И если задники он рисует еще ничего, то местные спрайты вкупе с невнятными магическими спецэффектами вызывают лишь усмешку. Великолепная музыка, увы, слабо смягчает негативное впечатление от картинки.

Во-вторых, искусственный интеллект. Он тут, хотя и пытается казаться умным. Последствия местного pathfinding'а вы можете лицезреть на одном из скриншотов. В бою ваши подопечные иногда никак не реагируют на побои, получаемые от врагов. Стоят себе и думают, какие красивые будут похороны. Противников, как ни странно, подобное не касается. Зато у них есть колдуны, напрочь не помнящие о том, что здесь работает friendly fire.

Наконец, в-третьих, игра сложна для среднестатистического геймера. Слишком просто допустить ошибку при создании партии и потом мучаться всю игру. Слишком сложно привыкнуть к регулярному использованию паузы для раздачи приказов. В Neverwinter Nights играть было намного проще. ■

Дождались?

Фанаты: разумеется! Обладателям [illegible] Neverwinter Nights — из [illegible]

85% Оправданность ожиданий

Геймплей	8.0
Графика	6.0
Звук и музыка	9.0
Интерфейс и управление	9.0
Новизна	5.0

Рейтинг "Мании" 8.0

Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

The Thing

Там, где [illegible] настоящий [illegible]

Жанр	3D Action /Adventure
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Требования	CPU 500MHz, 128MB, GeForce 2 GTS
Желательно	CPU 800MHz, 256MB, GeForce 3
Мультиплеер	Нет
Количество CD	Один
[illegible]	www.thethinggames.com

Кошмар еще только начинается. Нет, друзья, зрители не бегут в ужасе из кинозала, не требуют обратно денег за билеты и не устраивают пикеты у особняка престарелого мистера Карпентера. The Thing, то самое "Нечто", что еще в прошлом веке пугало нас гнусавым дубляжом в прокуренных сумерках мобильного "видеосалона", с триумфом возвращается на плоские экраны дорогих мониторов. Кино? Забудьте про кино. Учебники по основам прикладного сиквелопроизводства [illegible] ются в пионерских кострах. В окрестных супермаркетах разработчиками "игр по мотивам" скуплено все банное мыло в комплекте с прочными бельевыми веревками. Американские девелоперы предпочитают стреляться, а создатели треском проволившегося Final Fantasy: The Movie с самурайским спокойствием наточивают именные катаны. История компьютерных игр стремительно перепишется заново, словосочетание "игра по фильму" больше не звучит как страшное проклятье, а "Нечто" снова становится культом. Двадцать лет спустя [illegible]

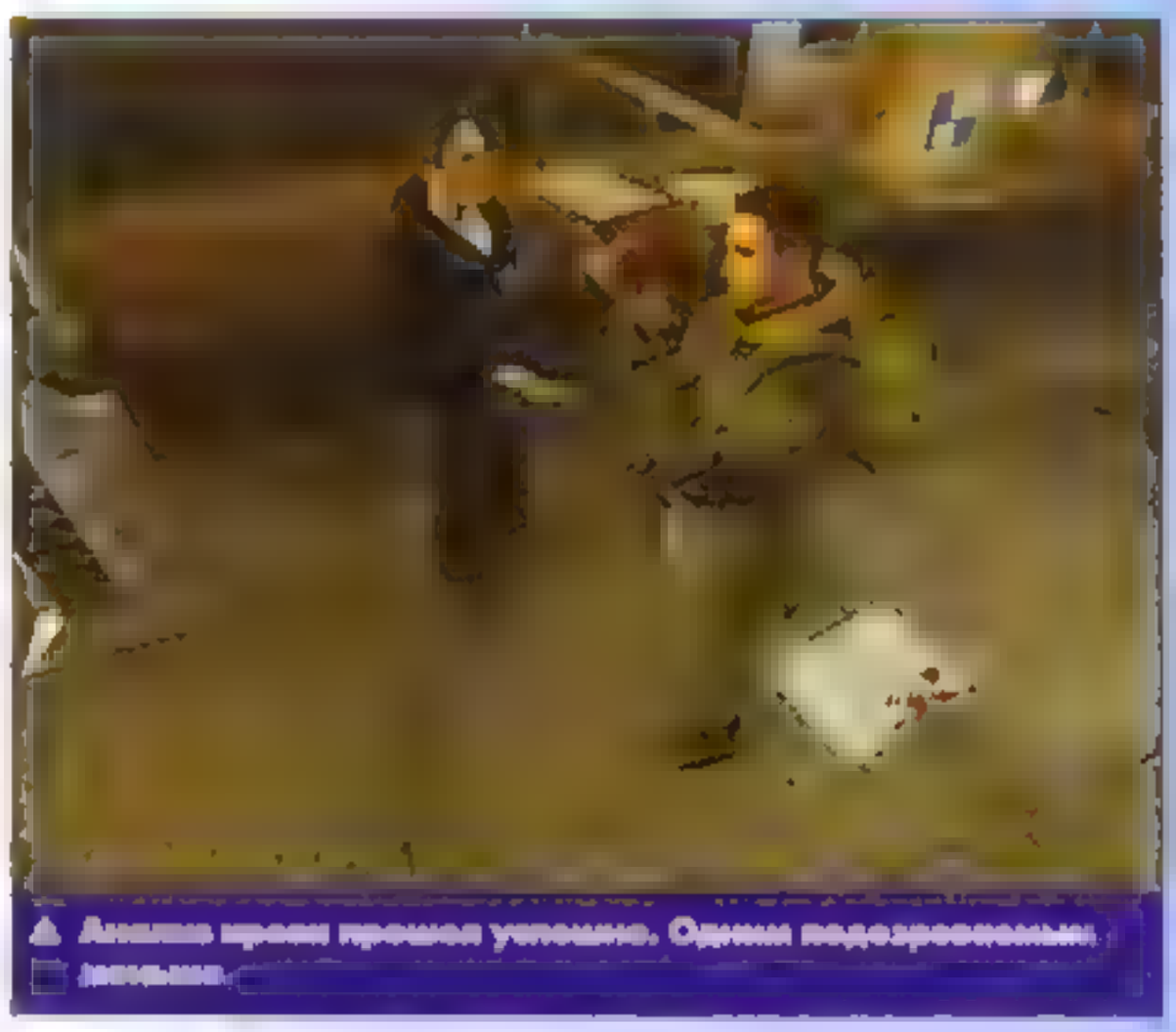
Удивительно, но [illegible] подряд [illegible] The Thing [illegible] еще не знала [illegible] рассказ об этой игре. Самое [illegible] представляет собой [illegible] в [illegible]. Из плоскости [illegible] выметает грохочущий [illegible] из [illegible] [illegible] правое, с [illegible] кий ветер. Их снова [illegible] медиа [illegible] бирают обороты, гелик[illegible] [illegible] из длительного ступора. [illegible] Иисусе [illegible] [illegible] ду врезается [illegible] Терять [illegible] все о The Thing, пу[illegible] [illegible] о годо

Реквием по эпохе

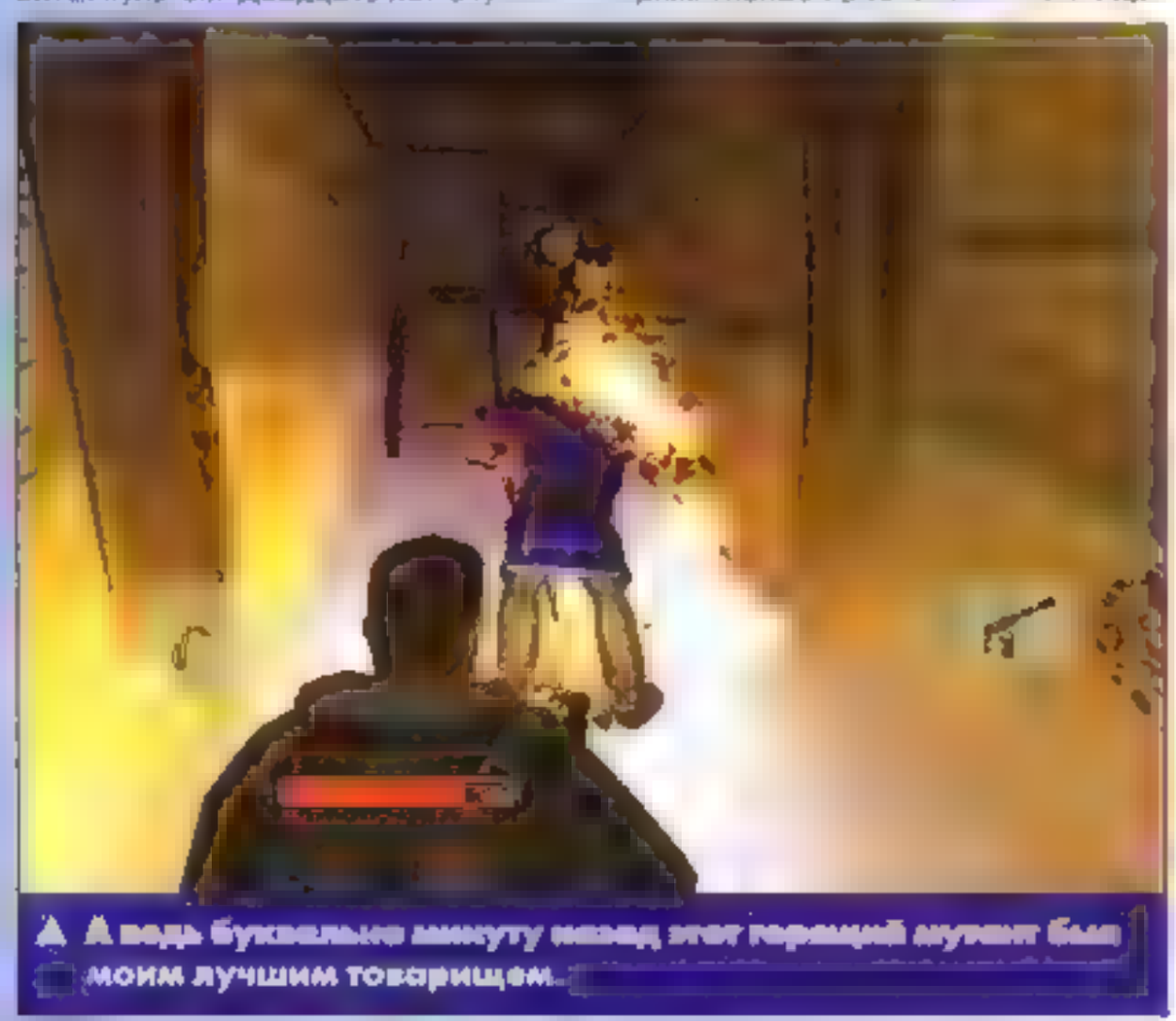
The Thing если [illegible] примитивное сравнение [illegible] Half-Life нового поколения. Тот Half-Life [illegible] Но Half-Life уже никогда не может стать ввиду ряда вполне очевидных причин. Совокупность лучших игровых идей пяти последних лет, помноженная на потрясающее графическое оформление и добавленная мистической приправой киношного лицензия. Вряд ли в ближайшее время вы увидите вереницу эпидемов или полчища фанатов, клепающих моды [illegible] и прочую массовую дурь. The Thing [illegible] игра для одного человека.

Киношная основа — одновременно главный плюс и минус проекта. Минус в том, что прибывая впервые на развалины Outpost 31, вы уже заранее знаете, с чем придется столкнуться. Плюс — вы даже представить не можете, чем все это закончится. Надо отдать должное специалистам из Computer Artworks: они выбрали самый верный путь, по которому только можно было пройти в сюжет. Не теремолыать в [illegible] бредовой раз историю о бешеной норвежской лайке и десятке загнанных в жуткую паранойю полярников, а придумать продолжение, по глубочайшему убеждению автора этих строк, в чем-то даже превосходящее оригинал. Случай в игровой индустрии практически беспрецедентный. Что случилось после того, как док МакРеди и громила Чайлдс заперлись в разрушенной хибаре с огнеметом наизготовку, бутылкой скотча на двоих и электронными шахматами? Этот вопрос волновал меня последние лет пятнадцать, и только этим летом я нашел ответ: бутылка была выпита, шахматы сгорели, Чайлдс замерз до смерти, а МакРеди... Впрочем, не будем торопить события.

Возвращаясь к тому, с чего мы начали разговор: как в свое время Half-Life вдруг внезапно выделился из кучи ничем не примечательных шутеров, так и The Thing в первую очередь берет своей необычностью, явным отличием от полчищ 3D Action, выходящих в последние годы.



▲ Аналогов время прошлое уложено. Одним подозрительным [illegible]



▲ А ведь буквально минуту назад этот горящий мутант был моим лучшим товарищем...

Главное чудо здешнего дизайна — великолепное сочетание всего. От ними у "Нечто" сюжет, второстепенных персонажей, удивительную параноидную атмосферу и замечательные скриптовые сцены — останется лишь один оголтелый экшен, цена которому пять баллов рейтинга народной любви.

И последнее... Похороните, наконец, эпоху Half-Life. Его время закончилось, сегодня у нас разговор про новые ориентиры.

Игра с огнем

Хотя, возможно, поначалу эти ориентиры способны запугать не одного потенциального потребителя. Начать хотя бы с того, что The Thing в большей степени является экшеном от третьего лица, чем классическим шутером. В нем есть даже что-то от (свят-свят!) Tomb Raider. И хотя наше зэкраинов альтер-эго, вояка и циник Джон Блейк не обучен прыгать, цепляться, подтягиваться и стрелять с двух рук, в его арсенале присутствует милейший трюк под названием "автоводка". Подождите доставать тухлые помидоры и кричать про "приставочность" — в действительности все не так страшно. Каждый раз, когда на горизонте появляется злобная инопланетная тварь, камера резко отъезжает назад, перспектива изображения меняется, и коротко стриженный затылок Блейка маячит где-то в нижнем углу экрана. Боже, почему разработчики TPS не догадались до этого раньше? Выцеливать каждую вражью особь поодиночке тоже не имеет никакого смысла: как только вокруг супостата замаячит прицел — самое время давить на курок. Всю радость от сбитого "влет" свирепого паучка не передать никакими словами. Ощущения от истребления за пять секунд отряда маленьких злобных мохнатов не получится выплеснуть на бумаге. Что-то новое, что-то доселе не опробованное. Совершенный new experience в собственном соку. Чем и цепляет.

Радость от процесса аннигиляции внеземных органоидов усиливается пропорционально появлению в

▲ В игре иногда попадаются и "белые". Вот этот до встречи с нами уже успел закусить десятком-другим норвежцев.

нашем арсенале нового оружия. Автомат, многозарядный дробовик, снайперская винтовка и даже гранатомет. Со временем на смену мерзостным "паучкам", "ползункам" и "прыгостикам" приходят более серьезные твари, с которым уже не сладишь при помощи заурядных солдатских трещоток. Помните, что говорил МакРеди в фильме? "Нечто" можно убить только одним способом — сжечь. Обратить в пепел. Усиленный армейским огнемет — вот настоящий король сегодняшнего шоу. Нет ничего приятнее, чем зрелище корчащегося в огне мутанта и густого черного дыма, поднимающегося над бездыханной тушкой.

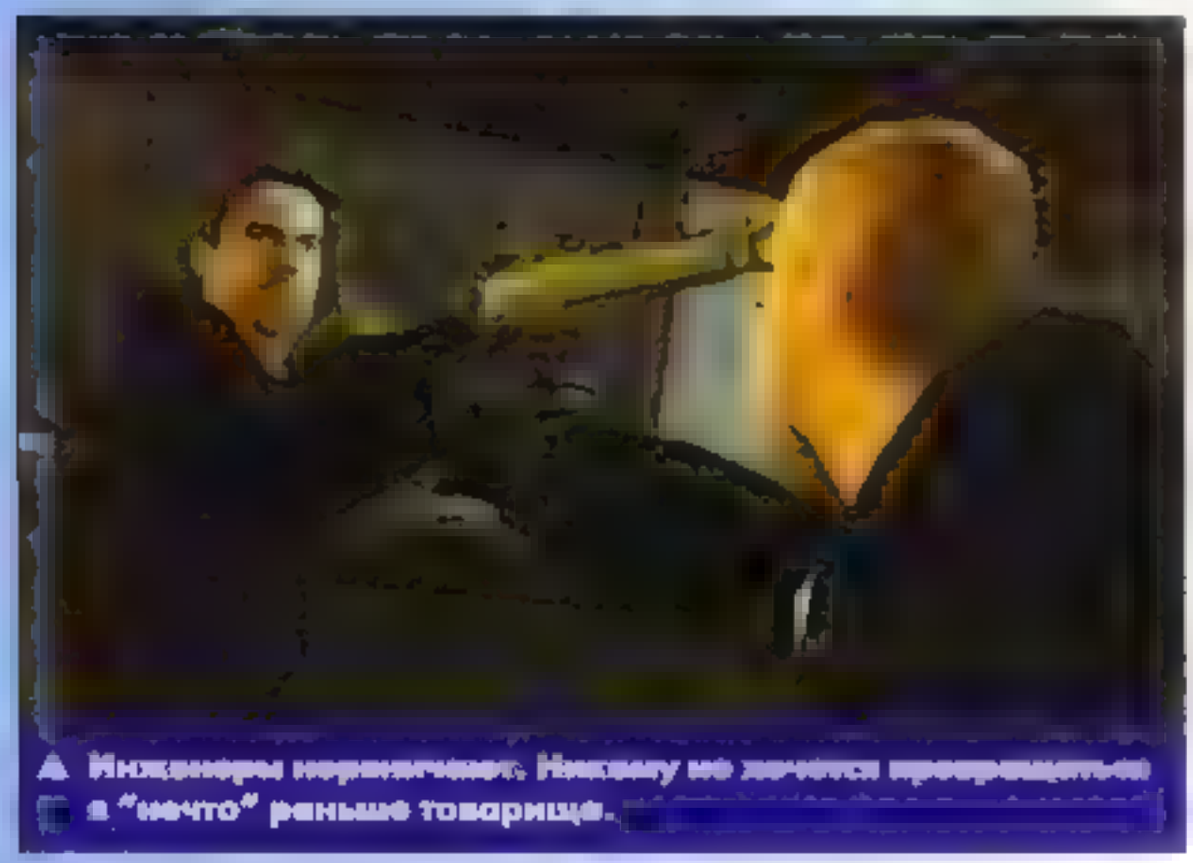
У огнемета есть и другое применение — направив огненную струю в пол, можно подобно герою известного кинобоевика "Вий" окружить себя кольцом огня, за которое не сунется ни одна нечисть. С выходом на поле боевых форвардов противника — огромных органических мясных туш с торчащими во все стороны недопереваренными конечностями подпрыгиков — бои приобретают затяжной позиционный характер. Для ритуальных плясок вокруг эдакой куча-мала туши злополучное "автоведение" приходится как нельзя кстати. Обстрелять вечность из автомата, перебить десяток-другой отвалившихся и внезапно оживших кусков неживой плоти, опрыскивая потолок и стены горящим напалмом, замочить гнусную тварь в угол, а затем подсушить и хорошенько прожарить до золотистой корочки. И все это за каких-то десять секунд. Правильное приготовление барбекю из инопланетных захватчиков требует немалой сноровки и настоящего профессионализма. Впрочем, для совсем уж слабых духом разработчики предусмотрели зажигательные гранаты и газовую горелку.

Сердца четырех

Идея компьютерных напарников NPC, которые движутся бок о бок с главным героем, витает в атмосфере так давно, что говорить о конкретных примерах почти не имеет смысла. Они были тупы, как в Daikatana, они были изобретательны, как в Project Eden, они, наконец, были просто массовки, как в Medal of Honor. Но никогда до The Thing компьютерные коллеги не были настоящими людьми.

За поведением наших электронных друзей просто приятно наблюдать. Они нервничают, паникуют, плохо стреляют из любого вида оружия, чинят сгоревшую электронику, потеют рваные раны и бесконечно нудят о холоде, о страхе, о своих нехороших предчувствиях: "мы все умрем на этой чертовой станции!". Самые впечатлительные NPC при виде очередного растерзанного полярного тела с характерным "хлопом" опустошают желудок, начинают мелко трястись или с сатанинским хохотом палить во все подряд. "Ты глянь, прямо как люди", — сказал один из моих знакомых, ставший свидетелем сцены, во время которой мои верные есаулы побросали автоматы и с воплями побежали от надвигающегося из-за поворота "нечто", общими габаритами и фигурой похожего на оживший спортивный тренажер "Здоровье".

Незабываемую остроту ощущениям придает еще и тот факт, что "нечто" может незаметно поселиться в телах ваших друзей и сидеть там довольно долгое время, не подавая признаков. Вот Коллинз — он выглядит как человек, ходит как человек, держит в руках пистолет и тихонько причитает при виде очередного раздраконенного трупа. Как человек. На самом деле где-то в глубине его тела уже давно зреет "не-



▲ Инженеры нервничают. Никому не хочется превращаться в "нечто" раньше товарища.

▲ Чем меньше тварь, тем больше от нее проблем.

что". Он долгое время в строю, он бок о бок с вами расстреливал стайки суетливых арахноидов, шептал "отче наш" в залитой кровью комнате и что-то ныл на морозе про отмерзшую задницу. Но вот в один прекрасный момент он вдруг падает на пол, агонически трясется и прямо на глазах удивленной публики превращается в истекающего [illegible] брандашмыга. Несколько вспышек [illegible] и все. То, что когда-то было Коллинзом, превратилось теперь в кучку смрадного пепла. Нам нужен новый инженер.

Строго говоря, все члены команды Блейка разделяются на группы по роду деятельности — инженеры, медики и солдаты. Такая профориентация, впрочем, не мешает иному инженеру преспокойно поджаривать недругов в ближнем бою или ловко строчить из автомата. Сложенность всех совместных действий зиждется на одном неприметном параметре — личном доверии. Подойдите к трясущемуся в углу геофизику, погладьте по головке, подарите аптечку и отдайте один из своих пистолетов — "доверие" вырастет прямо на глазах. Суровые законы осажденной полярной станции: с оружием в руках даже самый неразвитый NPC становится заметно спокойнее.

Впрочем, у некоторых индивидуумов настолько развита танатофобия, что они успокаиваются только после контрольного анализа крови. Все в точности как в фильме: только на этот раз роль раскаленной проволоки играет шприц, а подопытным чаще всего становится сам Блейк. Один укольчик, раз — и готово: вот видишь, во мне "нечто" не сидит, успокоился, пойдем дальше. Однако есть еще и последний метод воздействия. Если вдруг [illegible] проявлений [illegible] среди [illegible] можно [illegible] и на родик зельем меры, приставьте к [illegible] пистолет, и он как будет [illegible] шаться в [illegible] как миленький. Только умоляю, после этого лишнего раза не поворачивайтесь к нему [illegible]. Компьютерные подружки не прощают обид.

Странно, но в некоторых [illegible] винным солдатиком, которым и с сюжетом поиграно, то починить электрогенератор шлюз до щелкнуть [illegible] рси тумблеров, привязывается к вам и настоящим людям. Такого чувства виртуального товарищества [illegible] лонга не было еще ни в одном шутере. Браво, **Computer Artworks**. Мы аплодируем.

Абсолютный шедевр, [illegible] шающий всю картину, — во время приключений в Антарктике вы ни разу не встретите персонажей с одинаковой текстурой лица. А чтобы не навевать печальных мыслей о клонировании, [illegible] численный [illegible] что появляется на [illegible] экране игры, предусмотрительно прячет фейс за противогазами.

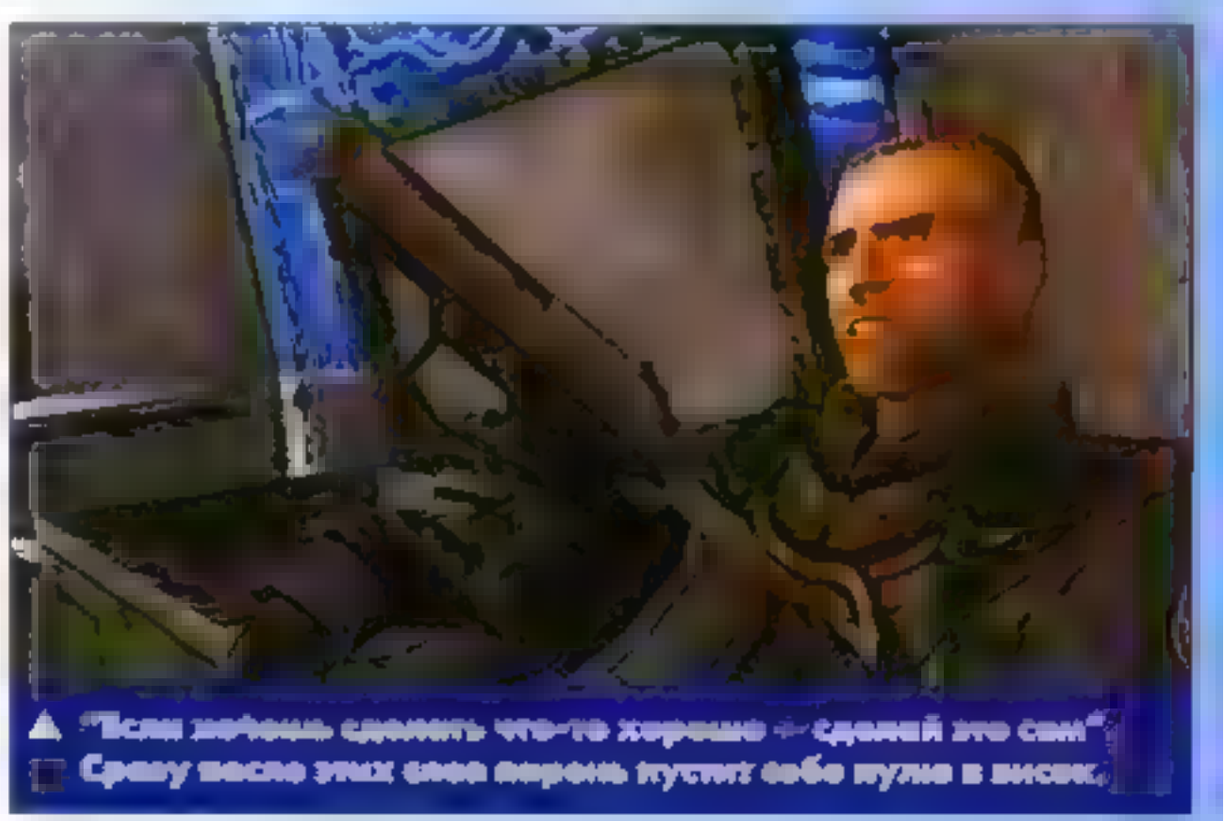
Три компонента и три составные части

Авторы проекта явно не поскупились на гонорары [illegible] ому метафорическому человеку с хлыстом, который контролировал работу программистов во время всего периода разработки. Помните печальную участь скриптовых сцен всех без исключения видных шутеров последних [illegible] лет? То и дело прерывающие [illegible] ствие кинематографические вставки, приятные [illegible] в виде [illegible] скриптовых [illegible] [illegible] [illegible] разлетающихся стекол [illegible] раздавали первые два три уровня. С [illegible] ением вся зрелищность резко [illegible] нет [illegible] лишь [illegible] жрет, несколько [illegible] [illegible] ненужного [illegible].

The Thing не теряет темпа даже на последних уровнях. Скорее наоборот — чем ближе к концу, тем более [illegible] ными и драматичными выглядят действия. Даже если вы оказываетесь в комнате, где уже по определению не может произойти ничего страшного, вдруг взрывается компьютер, или лопается паровая труба. Или в самый напряженный момент откуда-то сверху на голову сваливается [illegible] недоразвитое [illegible]. Многие сотни маленьких операторских ходов задают тон, формируют уникальную атмосферу. Даже такое обыденное действие, как починка вышедшего из строя электрощита, превращается в маленький перформанс. Блейк убирает оружие (вы чувствуете, чувствуете?) (без пушки в руках вам уже становится слегка жутковато), пристраивается возле искрящейся проводки, камера резко меняет позицию и крупным планом показывает суровое солдатское лицо, а заодно и ту часть комнаты, что осталась за суровой солдатской спиной. Внизу экрана медленно бежит полоска готовности, резкий электрический треск давит на психику. Уже подсознательно ожидаешь, что за спиной вот-вот вырастет чья-то злобная тень, и... ничего не происходит. Зато понервничали.

Любая неинтерактивная зарисовка поставлена с настоящим режиссерским размахом. Разрекламированный Emotion Eng не эксплуатируется по полной программе. Герои корчат забавные рожицы, испуганно хлопают глазами, нордически ухмыляются, а иногда натурально скалят зубы. Невидимый оператор профессионально меняет углы обзора камеры: крупный план сменяется панорамой, наезд, откат, драматический разворот, резкий аккорд — и вот гидрофизик Пирс уже лежит в луже крови. Не дожидаясь прихода "нечто", он только что разнес себе череп метким выстрелом. Сцена, достойная Голливуда.

А где Голливуд, там обязательно жди нашествия клише. Так получилось и в **The Thing**: по всем законам жанра ровно к середине игры Блейка загоняют в темное помещение, усыпляют газом и в крайне избитом состоянии оставляют где-то "на секретной базе" совершенно без оружия и дальнейших инструкций к действию. С этого момента игра делает разворот ровно на сто восемьдесят градусов. Инопланетное "нечто" из главного врага переходит в разряд массовки, а на первый план выходят вполне конкретные люди в серой униформе, с масками-противогазами и боевыми огнеметами. Военные, как всегда, ничего не объясняют — они заметают следы, взрывают



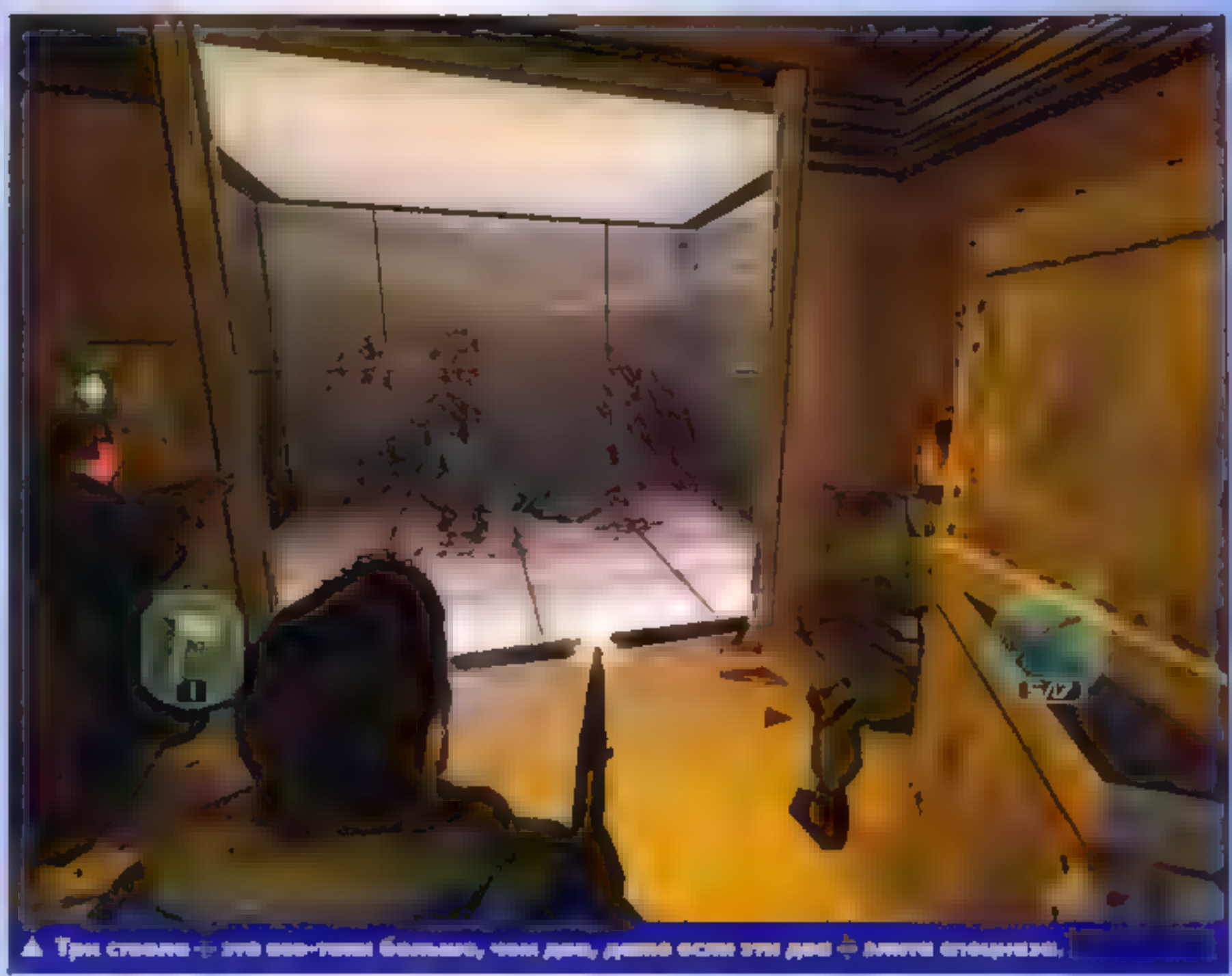
▲ "Если хочешь сделать что-то хорошо — сделай это сам". Сразу после этих слов парень пустит себе пулю в висок.

склады и уничтожают свидетелей. Антарктида становится весьма горячим местом, на воздух взлетают целые полярные поселения, рушатся метеорологические станции, а люди с нашивками жгут огнем всех, кто не носит камуфляж. И это еще одно потрясающее свойство The Thing – из игры ужастика, призванной пугать длинными тенями и тихими шорохами, она в один момент превращается в глубокую психологическую драму, а потом перерождается в брутальный боевик с десятком взрывов и стволами трупов. Три компонента и три составные части: увери любую из них, и блеск померкнет, игра развалится, как картонный домик.

Понять умом

Умом понимаешь, что напоследок было бы неплохо рассказать о графике и прочих визуальных вкусностях. Но сказанное требует лишь одного: других и таких The Thing не видывал. Полигональных плоскостей и динамика всего: цвета, освещения, не говоря уже о хозяйствующих по криволинейным поверхностям. Хотя и то, и другое, и даже многое в ней безусловно присутствует и выглядит по-твердое "есть". Анимация людей вызывает искренне уважение: прорисовка шевелящихся лохмами прожилками текстур самих "неет" – полных восторга "Неет" индивидуализируется, плодится и на глазах – так и должно быть. И пусть кое-где тусклое освещение и угловатые модели не позволяют рассмотреть разнообразием архитектуры. Пусть действие в каких-то эпизодах в Антарктиде – там уж точно не место каким-нибудь дворцам и богатым интерьерам. Но опять же: дело здесь вовсе не в этом. **Графические красоты вторичны, ибо The Thing** – игра о чувствах, настоящих, животных инстинктах и коренящуюся глубоко в подсознании страх. В некоторые моменты сродни мелким потрясениям. Они как пятна от яркой фотовспышки – на долго застывают перед глазами и надежно запечатываются в матрице перепуганных нейронов.

Приглушенные отблески ламп, резкие освещения, расстрелянные тела и разбитые стекла пра-



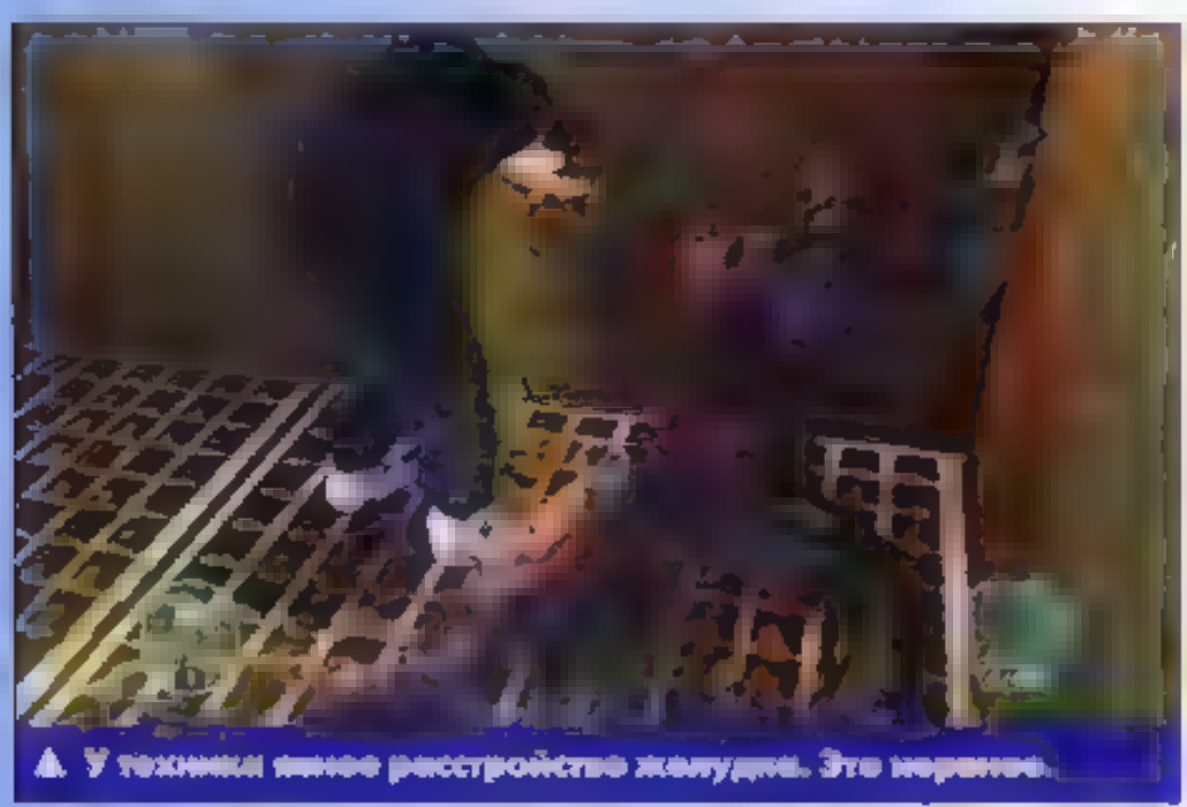
▲ Три ствола – это значит больше, чем два, даже если эти два – ствола спецназа.

зрачных переходах. Отрывистое сопение хрустом разлетается на куски и в уши вонзается жутковатый свист арктических вьюг. Они бегут прямо из метели, влетают в окно, изрыгают вьюгу, дико стучат частыми порывами по деревянному полу и пронзительно визжат разнесенные на куски разбитым снарядом. В припадке безумия Коллинз выпускает длинные очереди по расставленным на столах компьютерам. Испуганный док пытается вылезти в окно, попадает под пулю и оказывается где-то на улице. Они все идут, идут... Все прекращается так же, как и начиналось. Съежившись с катушек Коллинз трясется в углу, сквозь завывания ветра еще слышно, как кто-то в пурге, удовольствием завизжал доком. В магазине осталось четыре патрона, вы пытаетесь подобрать с пола чей-то пистолет, как в этот момент за тонкой стенкой отчетливо раздается глухой топот. В соседней комнате кто-то ходит. Кто-то. Ходит. В соседней комнате... 300 000 000 300.

Кстати говоря, рассказ Джона Кемпбелла, по которому в далеком 1982 году был снят эпонимальный фильм называется именно "Who goes there?" А действительно, who? Что же это за невидимый "кто-то", который заставляет вздрагивать от каждой промелькнувшей на стене тени, пускает страх прячущейся боли и держать возле компьютера концентрированный экстракт вопросы? **То, что делает The Thing** – ценной игрой, не поддается разумному логическому. Это эмоции, подсознательные страхи и фобии. Атмосфера страшного одиночества, чувство крысы, загнанной в свой последний угол. Такого в компьютерных играх не было еще никогда.

* * *

Союз двух Джонов – Кемпбелла и Карпентера – двадцать лет назад породил культовое кино. В 2002 году "Нечто" воскресло в новом и культовом, а вы до сих пор сомневаетесь? компьютерной игры. Безусловно, **The Thing** не лишен недостатков. Но почти каждому обидному изъяну находится свое логическое объяснение. Первый и главнейший – клубо приставочная система сохранения, порожденная мультиплатформенностью игры (PC, PS2, Xbox). Чтобы записать текущую ситуацию нужно, как в каком-нибудь **Resident Evil** обнаружить специальный магнитофон. Но с другой стороны, когда вы пишетесь savegame с главного супероружия мачтина, то волей-неволей учитесь осторожности и куда острее начинаете воспринимать опасность ситуации. Не просто обстоит дело и с режимами "тревоги", переключившись на вид от первого лица. Блеск моментально теряет способность двигаться – зато острее ощущается практически снайперская точность. Три выстрела – три трупа, главное – выбрать удобную позицию. Не слишком удобным оказался интерфейс управления нашими подручными. Но его сложно дублирует в утренняя система иконок "моментального действия". Каждый подбор оперативного снаряжения **The Thing** порадует мощным блоком. Настоящий боевиковский характер. В новое время на это мало кто способен. ■



▲ У техники такое расстройство желудка. Это нормально.

Дождались?

75% Оправданность ожиданий

Геймплей	10,0
Графика	8,0
Звук и музыка	9,0
Интерфейс и управление	8,0
Новизна	9,0

Рейтинг "Мании" 9,0

Олег Полянский (rod@igromania.ru)

MAFIA: The City Of Lost Heaven

Если кто-нибудь по какой бы то ни было причине выдает имена членов организации, он может быть убит кем угодно и когда угодно; месть распространяется не только на него, но и на всю его семью.

Из кодекса чести мафии

В семье Max Payne и GTA III появилась прехорошенькая дочурка. Она не очень похожа на родителей, но имя они выбирали от души. Скажи, дитя, как тебя зовут? И из какой силилии-кой жопы ты прилетела в нашу промозглую осень? Чем ты так доволна, хочешь покорить уже все рубежи и сердца? Тебе сперва ответят и прикладом к полу к губам. Тебе [illegible] одним не в едва лыжным шлемом. Не забывай про смерть.

Том

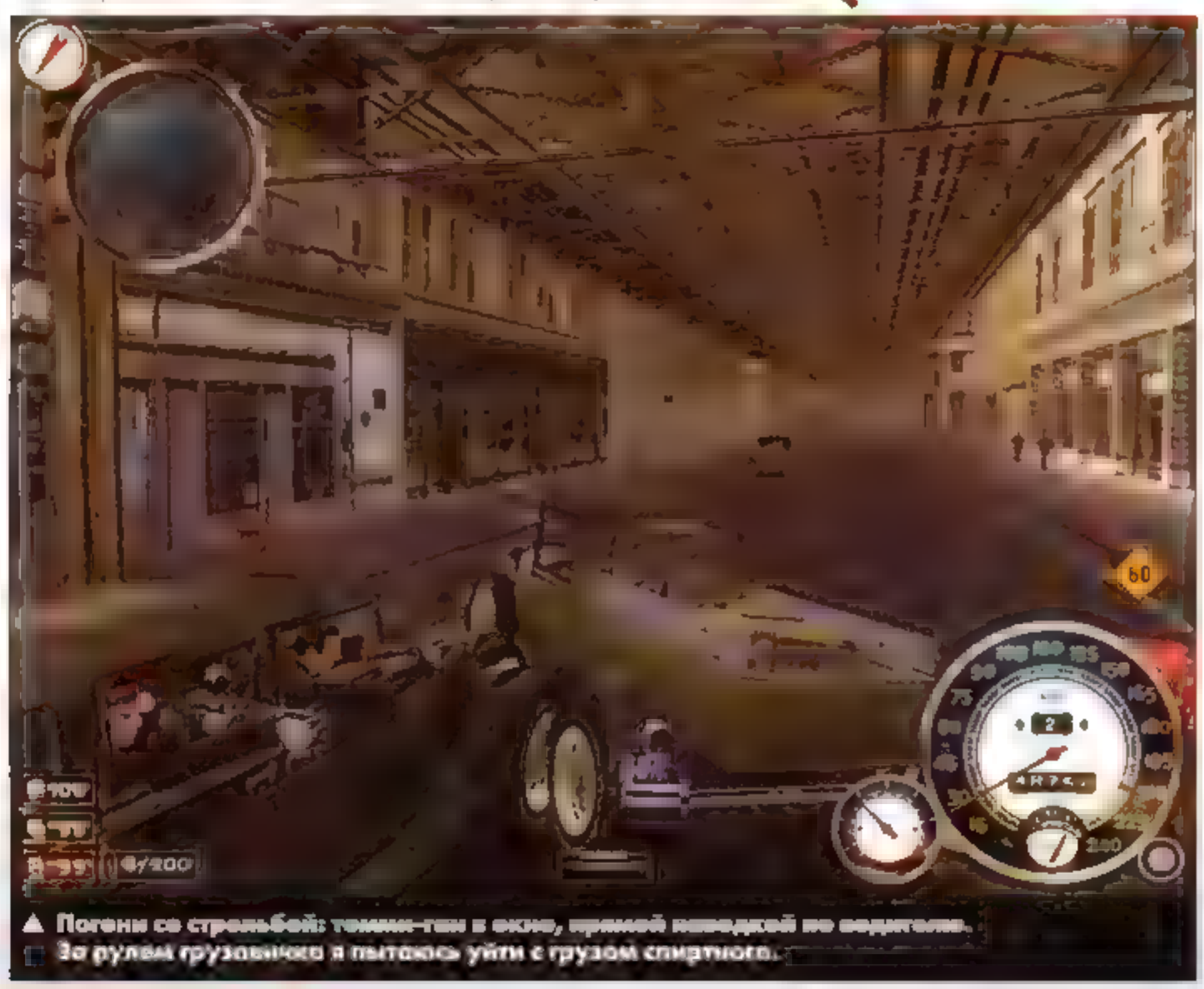
У Тома было трудное детство. А также отрочество и юность. И только [illegible] он взял в руки свою взрослую жизнь, как та извернулась и больно плюнула ему в глаз. Неожиданно для себя Томми сменил профессию — из таксиста стал он стерком. Дон Сальери принял его в Семью без лишних сантиментов, но в целом дружелюбно. Быть в мафии — это не так уж плохо, решил Том, получив новую машину. И значит, Сальери в самом деле не так уж плох.

Город

У этого города — странное название. Кто-то назвал его «Город потерянных небес». На самом деле небо [illegible] никуда не терялось. Оно все время нависает над головой. Сам город громоздкий и неуклюжий, но он притягивает. Засасывает, как бездна. Как гигантский спрут, он вяло шевелит серые щупальца дорог во все стороны. Его тело разрезано широкими каналами, в которых плещется мутная вода. Там, на дне каналов, сокрыто много тайн. Те, кто их знал, молча стоят на дне ногами в тазах с застывшим цементом. Вероятно, с ними больше никому ничего не расскажут. Я проезжаю над водой по мосту Джулиани и ничего такого не слышу. Может, это потому, что обычно я еду очень быстро. Мне некогда прислушиваться.

Днем город полон звуков и запахов. Хотя главный запах один — бензиновой гари. Потому что здесь полно машин, везде машины. Кому-то это нравится, кому-то нет. Мне нравится. Мои легкие привыкли дышать особенным воздухом. Хотя за городом атмосфера чище, но там ты не чувствуешь огромной мощи этого организма. Ты не чувствуешь связи. Просто едешь себе — по сторонам фермы и деревья. Или виллы миллионеров. Все это одинаково скучно. Поэтому мне не очень нравится, когда надо ехать за город. Я предпочитаю улицы, переулки и мостовые. Над тобой по железному мосту про-

Жанр:	Action/Adventure
Издатель:	Gathering of Developers
Разработчик:	Illusion Softworks
Издатель в России:	1С
Похожесть:	Max Payne, GTA III, Hitman: Silent Assassin
Необходимо:	CPU 500MHz, 96Mb, Riva TNT 2
Желательно:	CPU 1,5GHz, 256Mb, GeForce 4
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Три
Сайт игры:	www.mafia-game.com



▲ Погони со стрельбой: тонкие-тонкие в окно, прямой наводкой по водителю.
За рулем грузовичка я пытаюсь уйти с грузом спиртного.

носятся синие вагончики метро, ты обгоняешь красные трамваи, иногда, смеха ради, или если рядом полиция, а тебе не нужны проблемы, стоишь вместе со всеми и ждешь светофора, и даже когда у тебя перед носом поднимаются крылья разводного моста — это здорово. Все время видно — город живет, пульсируя всеми сосудами. Но это днем. А ночью он дремлет, приоткрыв желтые глаза фонарей. Он хочет видеть все, что в нем происходит. Даже ночью, когда улицы почти пусты. Ему обязательно надо знать.

Еще тут много женщин. Женщины все вроде разные, хотя скроены по одной мерке. Стройные и красивые они гуляют по тротуарам, соблазнительно виляя бедрами. Это очень заметно, если неторопливо ехать вдоль бордюра. Мужчины здесь тоже есть, но меня они в таком смысле не интересуют. Это либо горожане, годные лишь на то, чтобы лезть под колеса, либо враги. Враги, одетые в иную форму — это полицейские. Впрочем, пока ты никого не трогаешь и не превышаешь скорость, ты им не враг. Но стоит им заметить, как ты прешь на красный свет или тормозишь перед переходом, они тут же пускаются в погоню. Нет, для начала они требуют остановиться и заплатить штраф — но я неплохо управляюсь с рулем и педалями, ясно? Хотя иногда лучше заплатить. Это если я еду на важное дело. Лучше тогда с ними не связываться, а то поднимут на ноги всех своих и начнут сгонять мне хвост всей компанией. Я-то уйду конечно, но тех, кто по тротуарам ходит, — их жалко иногда. Им с тротуаров никуда не деться.

А мне в этом большом городе можно все.

Объявлена всеобщая тревога, полиция выстраивает кордоны на моем пути.

Сценарий

Попав в мафию, нельзя из нее уйти. Это не предусмотрено кодексом. Начав играть в Mafia, нельзя просто так из нее выйти. Это не предусмотрено разработчиками. Где-то в Gathering of Developers сидят драгдилеры, а в Illusion Softworks — изобретатели и производители наркотиков. Чертовски удачно склеив хрупкие атомы идей в витую молекулу игры, они теперь впрыскивают нам в кровь это новое доселе невиданное вещество. Те из моих знакомых, кто соприкоснулся с наркотиком, смогли избавиться от зависимости не раньше, чем впитали в себя его до конца. И тогда, счастливые, вновь вернулись в реальность.

В Mafia великолепно все: город, машины, полицейские, гангстеры, их пушки, их разговоры, их дела, друзья и женщины. Но прежде всего — великолепен сюжет. Или, скорее, не сюжет, а сценарий. Mafia похожа на фильм больше, чем любая из прежде виденных мной игр. Это, если хотите, интерактивная лента про гангстеров. Америка, 30-е, сухой закон, великая депрессия, черные кадиллаки, белые бьюики, итальянские бары, дорогие костюмы, тонкие сигары, шляпы с загнутыми полями, бейсбольная бита или томми-ган, погоня, изрешеченное пулями лобовое стекло, мертвый водитель, кровь повсюду, страдные боини бутлегеров — пленка пропитана этим раствором из традиционных для фильма компонентов, но тут в игре, они придают картинке неземную глубину, четкость и выразительность. И свежесть, переиздавнную свежесть шедевра, только что вышедшего из рук мастера.

В этой истории есть место всему, что мы привыкли видеть в хорошем фильме: крепкой дружбе, внезапной любви, подлому предательству и кровавой мести, и вере в силу своей простоты жизненной философии — если ты в мафии, тебе лучше забыть про искренние чувства и простые радости. Но любимая женщина называет Тома "хорошим парнем", и это неспроста: в душе парня все время идет борьба между собственной мерой вещей и тем, что навязала мафия. Где-то глубоко внутри у него клокочет вулкан — рано или поздно пробку застывшей породы вышибет, и лава прорвется наружу.

Работа

Из своей комнаты позади бара дон Сальери выходит только по большим праздникам. Все остальное время он сидит там и управляет делами Семьи. Управление состоит в том, что дон строит планы и раздает задания. Попыхивая сигарой, он сообщает, что завтра будут городские гонки, а сегодня ночью — самое время перегнать лучшую в мире спортивную машину в гараж умельца, который немного подпортит ей двигатель и таким образом исключит ее из числа претендентов на главный приз. И Том мчится по ночным улицам со скоростью восемьдесят миль в час, поминутно рискуя впечататься в столб и разбить единственный экземпляр дорогущей спортивной тачки, — надо уложиться в жалкие несколько минут, да к тому же не нарваться на полицию. Чуть не поседев от напряжения, Том выполняет миссию, а ноутбук его ждет сюрприз — боссы решили, что... Впрочем, не стоит. Да, я хочу вас заинтриговать, а главное — не вижу смысла рубо вмешиваться в такое взаимодействие с игрой. Пройдите через это сами.

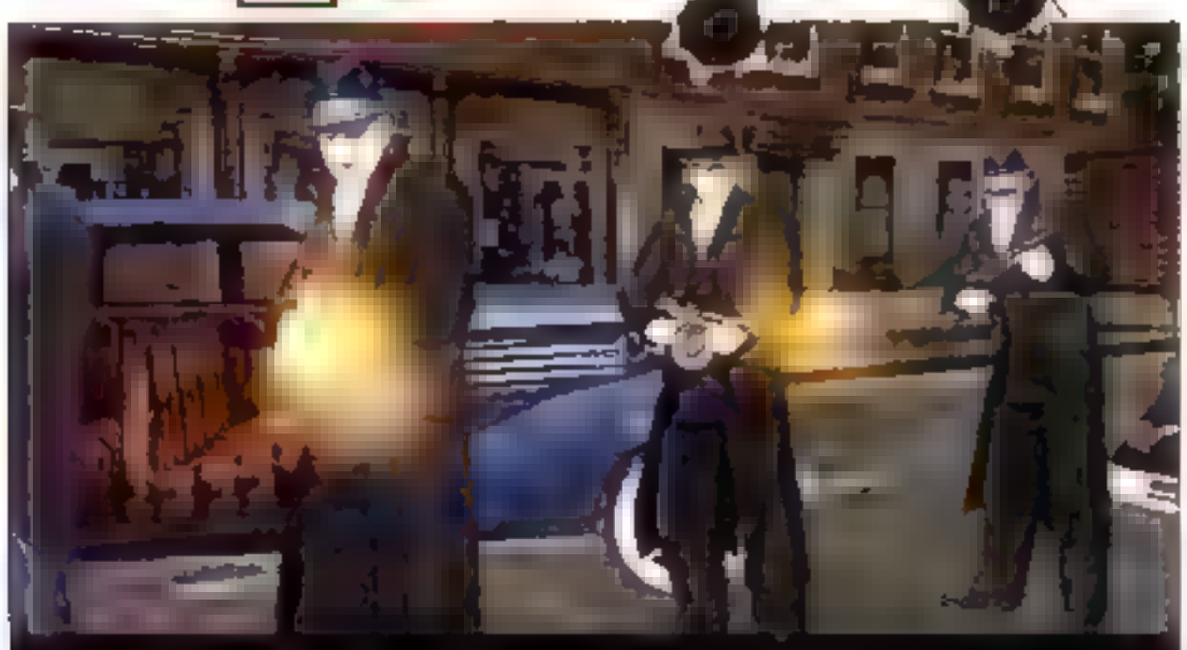
Не знаю, что думает о своей работе Том, но мне она нравится. Разработчики не дают скучать: в игре нет ни одной(!) миссии, которая повторяла бы предыдущую. Казалось бы, рутинная работа мафиози — собрать дань, украсть документы, отвезти босса в ресторан, доставить товар, прикончить политика, убрать конкурента — становится бесконечно увлекательной за счет космического разнообразия деталей. Томми ожидают погони со стрельбой, неожиданные отказы врагов, жестокие перестрелки с полицейскими, кровь на рубашке друга, ночь с любимой и краткая, но проникновенная беседа со священником о Боге и смысле жизни тех, у кого ее пришлось отнять... Игра дышит за счет отлично сочиненных и к месту прописанных скриптов, вставок на движке и стилистически безупречных диалогов. Подуставший от бандитской жизни Том рассуждает с коллегой Полли: "Что я буду говорить жене о своей работе? Дорогая, как дела? Да? У меня тоже не плохо — сегодня вот десятерых по пожил". И пусть сценарий держит нас в тисках заранее предуготовленной судьбы и дизайнерской воли — все настолько здорово выполнено, что о так называемой "свободе действий" и думать не хочется. По вторым мы смотрим ленту, в которой нам отведена главная роль — только и всего. Только и всего?

Черт побери, в моей жизни такое происходит впервые.

Погоня

Mafia была бы совсем другой игрой, если бы не ее машины. В распоряжении Тома гараж Семьи, где от миссии к миссии появляются все более дорогие модели — некоторые из них он угоняет сам, с другими знакомит его Рольф, механик на службе у дона Сальери. В распоряжении Тома весь город, по транспортным артериям которого течет бесперебойный поток самых разнообразных авто — от невзрачных машин таксистов до шикарных Thor 810 Phaeton и V8 Thunder. Когда Том встает посреди дороги, водители из вежливости останавливаются. И один из них, обладатель лучшей тачки, по настоятельной просьбе Тома идет проветриться, а Том деловито усаживается за руль и быстро трогается с места — а то бывший хозяин, чего доброго, начнет еще от обиды махать дубиной или дурацким своим пистолетиком.

В игре 60(!) моделей совершенно



▲ Люди дона Морелло расстреливают ресторан, где обедаем мы с боссом.

▲ На этом шикарном переходе известный политик отравляет свой последний день рождения.

▲ Конкуренты безжалостно уничтожают наших партнеров по бизнесу. В Mafia исключительно сильные и драматичные скриптовые сцены.

разных машин. Сама по себе цифра стоит аплодисментов. А вот то, что поведение каждого автомобиля проработано по целой уйме параметров, среди которых ускорение, максимальное количество оборотов, распределение массы по осям, тип подвески, коэффициент трения, — достойно как минимум залпа баллистическими ракетами. Это, конечно, все слова, но я проверял на деле: две, казалось бы, близкие по классу модели могут кардинально различаться в поведении на дороге, не говоря уже о таких очевидных вещах, как скорость и устойчивость к повреждениям. Даже тормозной путь при одинаковой скорости будет разным — он зависит от шин, массы автомобиля и типа поверхности. Разработчики честно сознаются, что брали пример с Gran Turismo — лучшей по их мнению "автомобильной" игры.

В Mafia можно устраивать великолепные погони. Ты превышаешь городской лимит скорости под носом у полицейского, и он садится тебе на хвост. Уходить от него по узким переулкам и извилистым участкам дорог — одно удовольствие. Бампером ты сбиваешь дорожные знаки, телефонные будки и пожарные колонки, из которых начинают бить упругие фонтаны воды. Прохожие в панике разбегаются с тротуара, но кто-то из них недостаточно ловок. Резкие повороты, заносы, выбитые фары и смятые бамперы встречных машин, головокружительные кульбиты на асфальте и в воздухе, смочный запах горелых покрышек, хаос и разрушение за спиной, невинный город впереди. Полиция, надо отдать ей должное, управляется дай боже. Адреналин хлещет как топливо из пробитого бака, когда два авто с гербами муниципалитета зажимают тебя слева и справа, а третье отрезает путь спереди. Руки за спину, наручники на запястья, носом в землю — провал миссии. Но чаще — сатанинский хохот, когда тебе удается втянуть полицейскую машину бампером в столб, а другую выбести на встречную полосу и уйти вбок за мгновение до того, как она вклинится в плотный автомобильный поток и сшибется лоб в лоб с каким-нибудь незадачливым таксистом. Ты один против целого города — и это незабываемое, пьянящее чувство воины и свободы. Где-то на Пятой авеню образовалась пробка из десяти сбившихся в кучу покореженных остовов, а ты гордо выезжаешь на мост, постепенно снижая скорость. Наручники вверху экрана, обозначающие повышенный интерес полиции, постепенно тают, и через минуту ты снова обычный гражданин, мирно катящий по улицам на слегка разве что помятом желтом "Фаэтоне".

Музыка

Достоверности вполне пригодная для дыхания атмосфера 30-х годов достигается не только благодаря блестящему дизайну зданий, улиц, каналов и местности, но и посредством звука и музыки. Саундтрек "Мафии" совершенно, как мне сейчас говорят, аутентичный. Записи пожаловали на дорожку компакта прямиком со старых граммофонных пластинок с черно-белыми обложками. В самом разгаре свинг, льющийся из динамиков домчится веселенький буги-вуги, в каких-то местах царит джаз или популярные романсы сладко поют о некоем деньге с партнерами или томной брюнетке — и под эту музыкальную расслабуху ты едешь по [illegible] в сверкающей тачке, или пальнешь из кольта по наглым тыквам молодцов дона Морелло, или бьешь кого-то по мозжечку бейсбольной битой, или — ох — провожаешь домой свою девушку. Музыка несется нежными волнами, она окутывает тебя мягким звучанием, и ты все больше веришь в этот город и в мафию — слушая, как вопят испуганные служащие отеля и отчаянно голосит раненый официант, пока его не пристрелят, и щелкают хлыстами револьверные выстрелы, и врезаются в упругие перепонки хлопки шотгана. А потом — гудки клаксона, рокот набирающего обороты мотора и спокойная поездка в чайна-таун под беззаботные переливы саксо... Жизнь удивительно хороша!

Движок

Illusion Softworks создали очень технологичную игру. Движок Mafia безупречно работает на среднем по сегодняшним меркам компьютере, слегка разве что подтормаживая в очень оживленных и масштабных сценах — когда, к примеру, ему приходится выдавать на экран десять машин за раз. И на всех капотах играют блики, и город залит солнцем, и гуляют по тротуарам многочисленные прохожие, и от фигур, машин, деревьев, бочек и столбов на землю падают тени. Да можно поставить движку в упрек скудную мимику лиц, неуклюжую угловатость моделей и то, что своими полотообразными руками они неестественно держат сигары и копаются в замках машин, целиком погрузив кисти в железо. Но помните о масштабах. В любой момент времени в вашем распоряжении огромный мегаполис — не желаете ли прокатиться от Оквуда до мэрии без маленьких подзагрузок? Не изволите ли выйти из авто и дать по морде прохожему? А может, планируете пострелять по стеклам проезжающих мимо машин или [illegible] плеском воды в каналах? Пожалуйста — город никуда не уйдет и не станет заведываться черным по-[illegible] нидем с неадекватно [illegible]

❖ ❖ ❖

Жизнь продолжается [illegible] же как и прежде [illegible] есть красавица Mafia. Она [illegible] награды и берет первые места по всем западным игровым сайтам. Пока не поздно, делайте ей предложение. Долго вместе не проживете, но ваш медовый месяц будет крайне насыщенным. Ну, а как освободитесь — съездите на Сицилию. Там как никак остались [illegible]

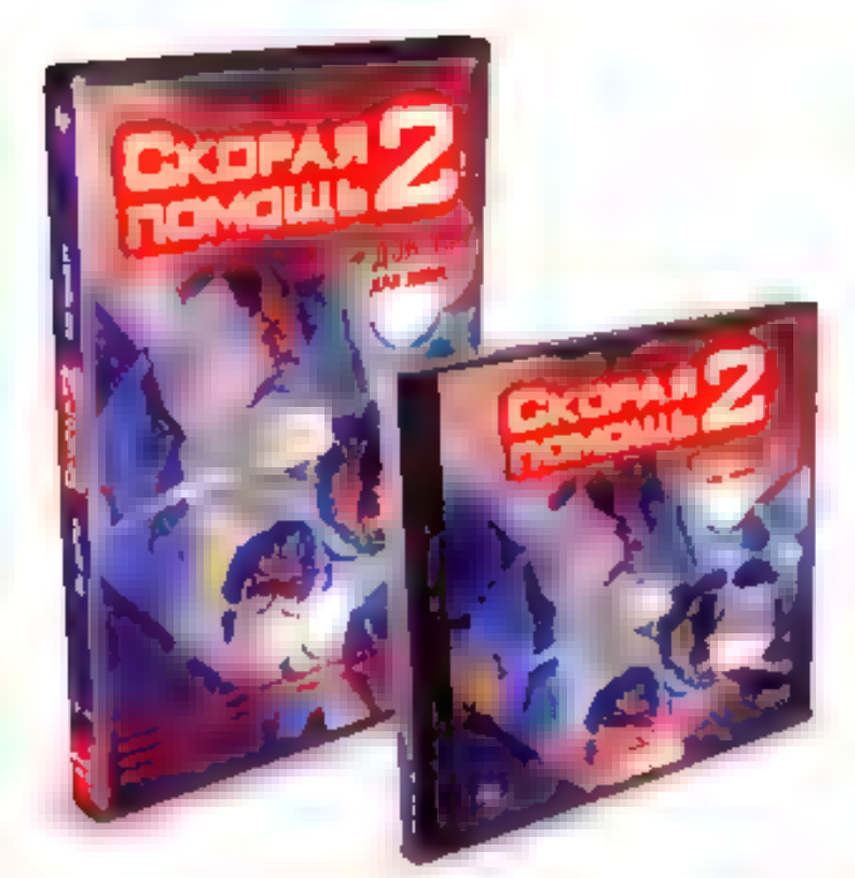
Дождались?

[illegible] прекрасный [illegible] Атмосфера Америки 30-х [illegible] Mafia [illegible] лучшие игры, которые [illegible]

100% Оправданность ожиданий

Геймплей	10.0
Графика	8.0
Звук и музыка	10.0
Интерфейс и управление	9.0
Новизна	9.0

Рейтинг "Мании" 9.5

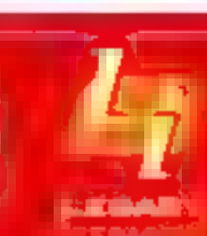


Вы попали в сериал "Скорая помощь". Лучшие сюжеты!

Все события протекают в реальном времени. После прохождения курса молодого врача придется попрактиковаться в лечении стонущих, покалеченных и уже не очень живых пациентов. Прежде чем вы научитесь лечить галлюцинации, ножевые ранения, последствия удара током и патологии беременности, ваш путь пройдет по трупам. Можно воспользоваться подсказкой, а можно методом болезненного тыка. Только не применяйте дефибриллятор к больным гриппом, а то, когда они очнутся, лечить придется уже вас

- 50 тяжелых случаев из реальной жизни
- Весь арсенал медицинских инструментов и оборудования
- 3 уровня сложности
- Подробный медицинский справочник (для тех, кому больше нравится быть врачом, а не гробовщиком)
- Постоянное наблюдение главврача за проявлением наших садистских наклонностей

Рекомендуется для интересующихся медициной и маньяков!



Братец Кролик (brother_rabbit@igromania.ru)

[Sudden Strike 2]

Жанр:	RTS
Разработчик:	Fireglow
Издатель:	CDV
Издатель в России:	Руссобит М
Локализация:	Руссобит М
Похожесть:	Sudden Strike
Необходимо:	CPU 333MHz, 64Mb, 8 Mb Video
Желательно:	CPU 500MHz, 128Mb, 16 Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Одно
Сайт игры:	www.suddenstrike2.de

Признаюсь, я приступал к статье по "Противостоянию IV" с некоторым душевным волнением. С одной стороны, долг рецензента — быть объективным и беспристрастным. С другой — как можно беспристрастно относиться к игре, когда на ее коробке красуется цитата не откуда-нибудь, а из 7-го номера "Игромании" " Вторая Мировая Игра на тему Второй Мировой Войны. Непременный осенний хит " Пришлось восстанавливать утерянное спокойствие упражнениями цигун и ударными дозами глицина. Придя немного в себя, наскоро придумал для себя нехитрую мантру: "Если что — врежу по полной программе" И сразу почувствовал себя лучше

Первый Sudden Strike стал если не откровением, то уж по крайней мере глотком свежего воздуха в довольно-таки застойном мире RTS. Игра была действительно "стратегией в реальном времени", но без большинства пороков, присущих играм этого жанра Разработчики из Fireglow позволили игроку отрешиться от утомительного менеджмента ресурсов и напрямую заняться тактикой. Разумеется, подобная игра рано или поздно была обязана обзавестись сиквелом. И вот — два года спустя выходит Sudden Strike 2 Правда, в графическом отношении продолжение практически не отличается от оригинала, и таким образом прекрасно иллюстрирует выражение "еще больше того же самого"

Больше всего

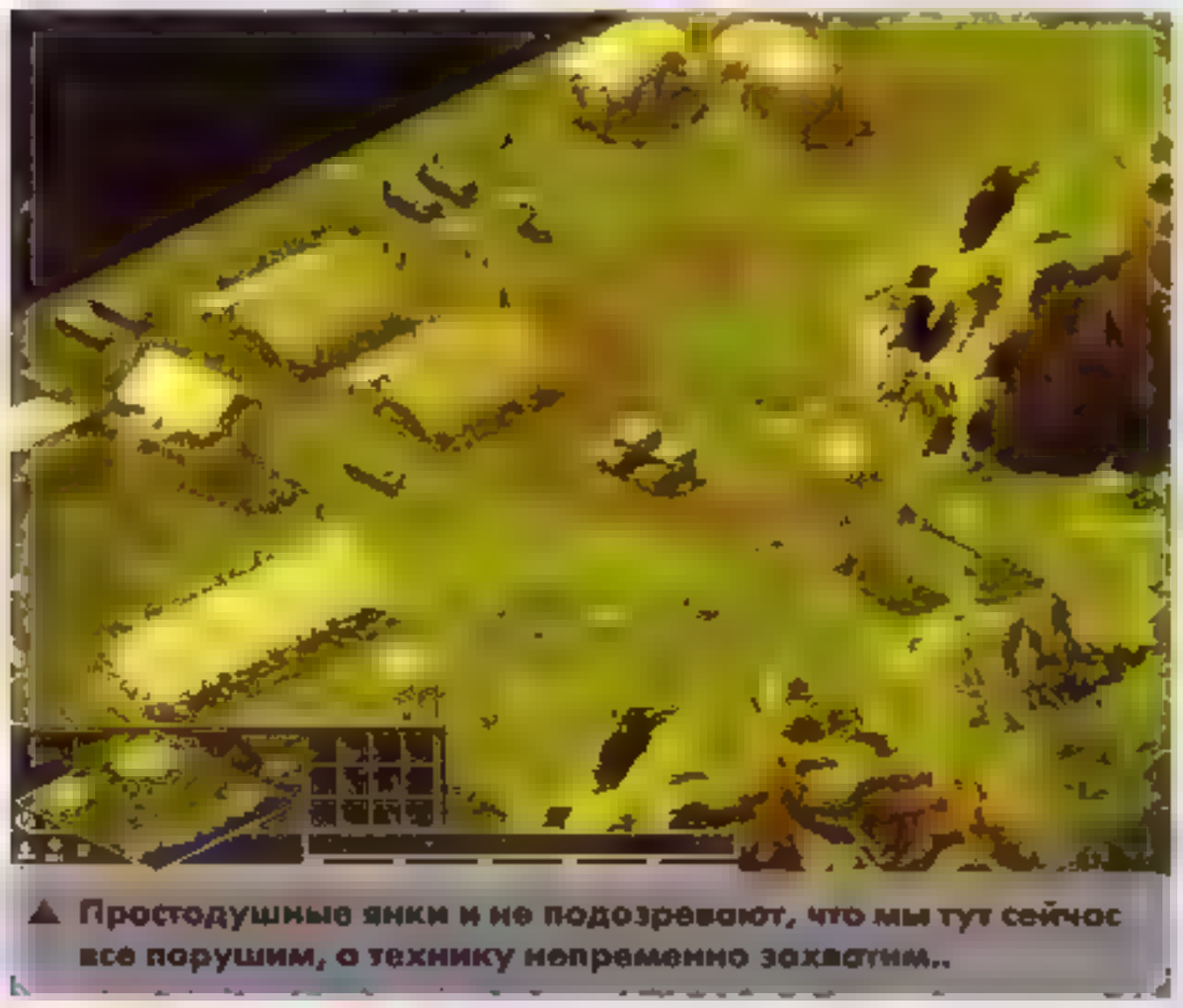
Первое и самое большое изменение — появление новой стороны японцев Пять воюющих сторон СССР, Германия, Япония, США и Великобритания, пять кампаний, по одной за каждую сторону, плюс — одиночные миссии россыпью, в том числе пара учебных. Кампании по мере сил стремятся воспроизвести реальные исторические события: в случае СССР и Германии — восточный фронт, янки и японцы сражаются на Тихом океане, ну а британцам досталась Нормандия

Похвальное стремление добиться исторической достоверности привело к тому, что ни одна из кампаний не похожа на другую Так при игре за Германию на нашей стороне солидное превосходство в тяжелой технике, что значительно облегчает прохождение, с другой стороны, японская кампания встречает нас лишь несколькими группами пехотинцев, что только добавляет остроты Пустячок, а приятно

После выхода первой части авторов Sudden Strike часто упрекали в том, что миссии в кампании практически не связаны друг с другом, и поэтому не происходит столь желанного "погружения" и вживания в роль полководца Разработчики учли замечания теперь каждая миссия кампании представляет собой кусочек большой операции, сами миссии достаточно разнообразны, и в каждой присутствует несколько заданий. В этом отношении геймплей "Противостояния IV" сохранил все то хорошее, что было в Sudden Strike, — миссии хорошо продуманы, и для их прохождения необходимо разумно распоряжаться теми войсками, которые предоставлены в распоряжение игрока

Еще одна новость кроется в настройках Если вы знакомы с Sudden Strike, то, возможно, уже знаете, что игра порой подкидывает нереально сложные задачи Очевидно, разработчики из Fireglow учли пожелания фанатов, поэтому теперь в настройках можно выставить любой из четырех уровней сложности, варьирующихся в интервале от "пожалуйста, не бейте меня" до "всем тихо, хозяин пришел" В самом деле, простой настройкой можно превратить одну и ту же миссию из "быстрорастворимой" RTS, где большинство проблем решается с наскоку, в серьезную тактическую головоломку, требующую от игрока применения всех талантов полководца, до сей поры дремавших на задворках головного мозга

Пожалуй, в упрек разработчикам можно поставить то, что игра довольно странно оценивает момент наступления победы или поражения. Живой пример в первой миссии немецкой кампании необходимо выбить противника с моста Выбил, пошел дальше Забыл оставить часть войск для обороны этого самого моста, с кем не бывает, верно? Через некоторое время противник вновь занимает мост, после чего на экране появляется надпись о провале миссии Не о том, что противник занял мост, а о поражении. При этом мои войска — в полном здравии, не несут никаких потерь, и тут вдруг такое Я был в шоке



▲ Простодушные янки и не подозревают, что мы тут сейчас все порушим, а технику непременно захватим..

▲ Если вовремя не выгрузить войска, то вражеские бомбардировщики сделают из них салат с морской капустой.

Здесь же хочу заметить, что при всей реалистичности кампании абсолютно линейные, и каждая следующая миссия выдается только после успешного прохождения предыдущей. Как же здесь не вспомнить гениальные кампании Gettisburg! где успех или провал в одной миссии влиял на следующую. Честно сказать, после этого простая система "зачет не зачет" уже совсем не радует.

Новые любимые лица

То новое, что присутствует в Противостоянии IV", несомненно заставит пиковать как новичков, так и хардкорных фанатов RTS. Самое главное и заметное глазу исправление — огромное количество новых юнитов, правда основная их масса приходится на новую сторону

▲ Грамотно выброшенный десант — половина успеха.

японцев. Но зато теперь можно покомандовать кораблями и — для гурманов — бронепоездами. При этом все юниты были сбалансированы таким образом, чтобы более точно соответствовать своим историческим прототипам. Кроме того, юниты приобрели новые функции — морские суда могут использоваться для перевозки и высадки войск, а самолеты — как для бомбардировки, так и для разведки и заброса парашютистов. Танки теперь тоже можно использовать как транспорт — пехота совсем не против прокатиться на броне. Офицеры повышают мораль и радиус обзора, инженеры ставят ежи, сооружают противотанковые надолбы, автоматчики работают массовкой. Множество типов юнитов приносит пользу если не в прямом столкновении, то в изящных вспомогательных операциях вроде установки мин, разведки, что значительно увеличивает число возможных тактических приемов и уловок. Кроме того, все так же доступны любимые трюки из первой части — вражескую технику можно вывести из строя или захватить. Нет ничего приятнее, чем уничтожить вражеский орудийный расчет и тут же обратить огонь артиллерии на противника.

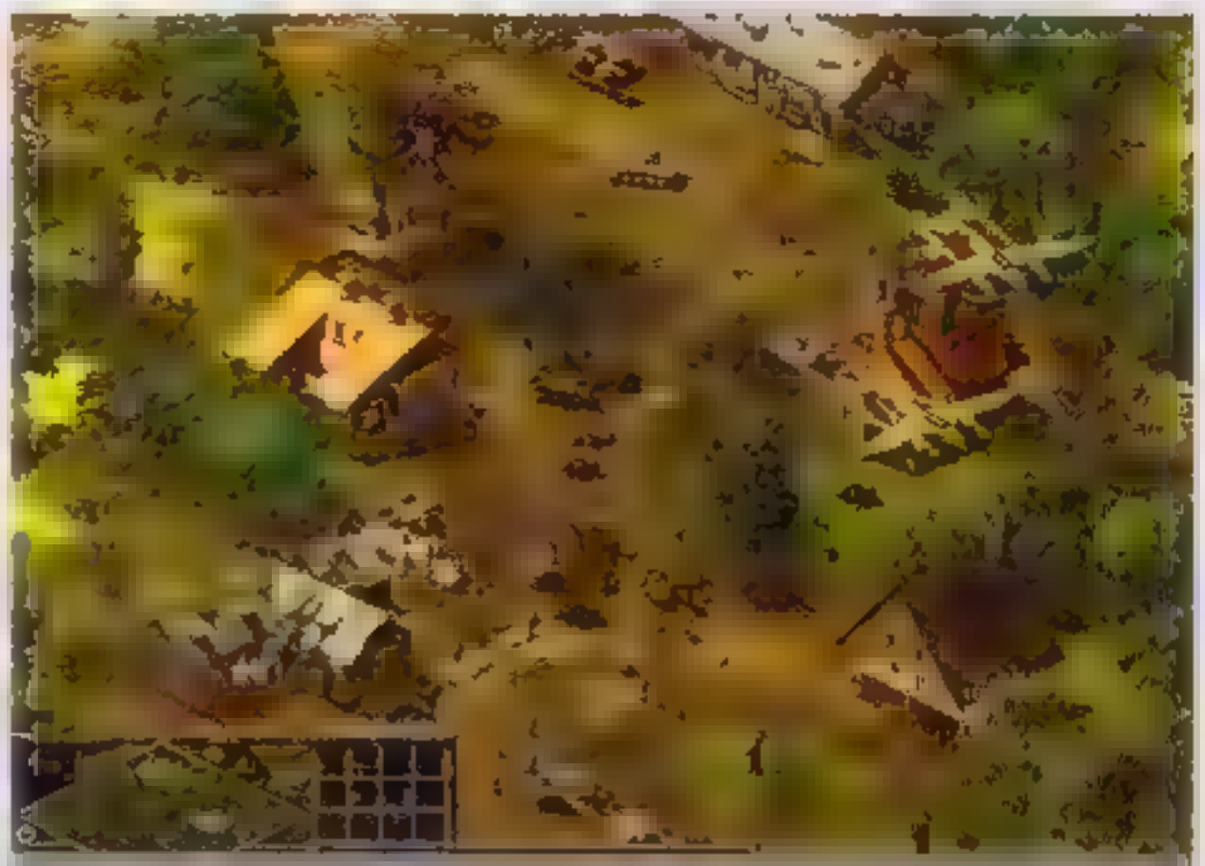
У каждого юнита есть не только набор доступных команд (бежать или ползти, стрелять, атаковать или прятаться), но и личные характеристики. Самые главные — мораль и опыт: более опытные бойцы дальше видят, точнее стреляют и подбадривают новичков.

Ландшафт более подвержен разрушению, чем раньше, и для танков не составляет труда снести, к примеру, оказавшийся на пути забор, что также вносит свои коррективы в тактику.

Как это сделано

Снова основной акцент делается на массовку — в нашем распоряжении большое количество войск, которых нужно с честью вывести из ряда трудных ситуаций, исключения есть, но они скорее подтверждают правило. Иногда это раздражает — особенно если приходится тратить кучу времени на формирование боевых групп из юнитов различных типов, присваивать им номера и заставлять поддерживать нужную формацию. Масштабирование экрана недоступно, невозможно двигать или вращать камеру. Из-за этого операции с большим количеством юнитов или марш-бросками на большие расстояния могут быть довольно утомительны.

Кроме того, большое войско создает проблемы самому себе. Часто войскам приходится действовать в густом лесу и других "закрытых" пространствах, и в этих случаях пехота и техника мешают друг другу: первая путается у второй под колесами, при этом техника просто прекращает двигаться и не предпринимает попыток объехать препятствие. Pathfinding юнитов улучшен по сравнению с Sudden Strike, но все равно при перемещении большого отряда создается устойчивое впечатление, что солдаты сознательно вредят игроку, допускаю, что кому-то это покажется необходимым элементом "реализма", но радости такой элемент игре не добавляет совершенно. Кроме того, малая прозрачность в лесистой местности означает, что игрок проведет немало "приятных" минут, пытаясь отыскать источник огня, который косит одного за другим его солдат.



▲ Наши "железные птицы" сеют смерть и разрушение. После них останется только немного прибраться.

Также фиксированный угол зрения камеры означает, что подопечные пехотинцы выглядят мелкой мошкарой и муравьишками. При этом не только практически невозможно отличить офицера от санитара, а инженера от автоматчика, но нередко часть юнитов просто теряется в окружающем ландшафте. Гораздо позже, когда армия "перебрасывается" с одного края немаленькой карты на другой, замечаешь, что на где-то на месте старта осталось светлое пятно "открытой" карты — там-то и притаились подлые, которые отлынивают от боев, покуривая поиковые сигареты. Непорядок.

Звук вполне соответствует происходящему на экране. Солдаты воют, офицеры выкрикивают команды, юниты подтверждают полученный приказ. Добавьте гул моторов, сухой треск выстрелов и грохот артиллерии — и вы получите представление о том, что доносится из колонок во время прохождения очередной миссии. Кстати, каждая сторона говорит на родном ей языке, что неожиданно и приятно.

Интерфейс практически не изменился со времен Sudden Strike. "Не чини то, что не сломано", — говорят в таких случаях жители Североамериканских Соединенных Штатов.

Отдельно следует отметить локализацию. Озвучка брифингов просто отличная, а вот в остальном имеются досадные недочеты. Во-первых, тексты самих брифингов они переведены в общем правильно, но как-то неизящно — такое количество вспомогательных глаголов в русском языке обычно не используется, в отличие от английского или немецкого. Кроме того, присутствуют и откровенные пяпы. К примеру, вы знаете, что такое Japan chet Shutze? Я — нет, только догадываюсь, что это, скорее всего, по-немецки, и первое слово, опять же, скорее всего, "японский".

Равным образом я до сих пор не разобрался с значением разноцветных полосок, они же "bars", в статистике каждого юнита, но почему я должен опытным путем выяснять, что значат все эти "Exp", "M", "A" и другие, а не узнать это прямо в игре или в крайнем случае из read me? В общем — оценка "хорошо", но не больше.

Рожденный ползать

Это, к сожалению, о Sudden Strike 2. Игра хорошая, но трепета не вызывает: отругать не за что, но и превозносить — тоже. Это уже скорее не "Противостояние IV", а "Сторожная разведка и длительные переходы с бурными и скоротечными противостояниями". Несомненно, понравится фанатам "Противостояния" и другим любителям RTS. Летать не может, но ползает довольно ловко. ■

Дождались?

Очередной шедевр немецкого разработчика. Приближение к исторической эпохе RTS... [illegible]

90% Оправданность ожиданий

Геймплей	8.0
Графика	7.0
Звук и музыка	8.0
Интерфейс и управление	8.0
Новизна	6.0

Рейтинг "Мании" 8.0

Качество локализации

Братец Кролик (brother_rabbit@igromania.ru)

Другая война
Another War

Жанр:	RPG
Разработчик:	Cenega
Издатель:	Mirage Interactive
Издатель в России:	Акелла
Локализация:	[redacted]
Похожесть:	Fallout, Arcanum
Необходимо:	CPU 300MHz, 128Mb, 8 Mb Video
Желательно:	CPU 433 MHz, 256 Mb
Мультиплеер:	Нет
Сайт игры:	www.anotherwar.com

Первое знакомство

194 -й год, оккупирован ая Франция. Главный герой встречает ся с лучшим дру м и т сообщает ему что стал обладателем некои таинственной карты, которая не должна по [illegible] ся на самом интересном месте появляет я [illegible] и забирает карту. Теперь у героя, прежде болтавшего [illegible] является цель в жизни [illegible] и другие разобр[illegible] [illegible] с этой картой. Бедного еще и не [illegible] у него уйдет [illegible] время..

[illegible] информа[illegible] Меня в тре[illegible] [illegible] Но [illegible] Бедные [illegible] [illegible] ну вы знаете [illegible] Серце забилось быстрее в радостном ожидании.

Период влюбленности

Надо сказать, что с самого начала "Другая война" делает все чтобы вовлечь в себя. Первая же [illegible] Анны выглядит в точности так, как должен выглядеть маленький французский орудие. Интересно просто ходить и рассматривать окрестности, пообщаться с теми, кто выглядят [illegible] маленькие [illegible] Вечернюю [illegible] освещают фонари, на [illegible] фонтана на скамейках сидят люди. Правда, пиц не рассматривать [illegible] "одеты" они большой тщательностью — работники [illegible] [illegible] ют в длинных кожаных пальто. А музыка [illegible] в Сумасшедших мгновениях [illegible] спокойно на своем месте. Кроме того, при исследовании окрестностей герой выдает остроумные, местами даже язвительные комментарии, а по количеству текста в соответствующем окошке "Другая война" вполне [illegible] Fallout или Planescape: Torment.

Поневоле настраиваешься на неторопливое и даже медитативное исследование окружающего мира, как вдруг сюжет делает крутой поворот, и [illegible] оказывается в тюрьме. Разумеется, никто уважающий себя героем не станет дожидаться, когда закончится срок заключения, а возьмет инициативу в свои руки и попытается выбраться из тюрьмы и самостоятельно. Тюрьма же по замыслу разработчиков предназначена исключительно для знакомства игрока с тем, как в "Другой войне" устроены бои. А бои здесь проходят только в реальном времени, так что времени на раздумья не остается вовсе. Соответственно, по кадром остаются все тактические и стратегические приемы, что же, как не в Jagged Alliance 2 и роем. Способы ведения боевых действий достаточно традиционны: можно изводить противника [illegible] очень эффективно, это не требует никаких затрат, холодным оружием [illegible] или штыком [illegible] более эффективно [illegible] свинцом из целого ряда образцов стрелкового оружия, серьезные повреждения или же [illegible] применять [illegible] ружье [illegible] гранаты. Одно в [illegible] ном дают понять, что лечить кровотекущие раны можно [illegible] бинтов и аптечек [illegible] с помощью [illegible] можно съесть или выпить. Операция по освобождению моего героя из тюрьмы получила у меня [illegible] название "Битва у ящика с сыром". Персонаж ну никак не мог справиться даже с одним охранником, поэтому после [illegible] удачи в попытке ему приходилось [illegible] бежать к [illegible] бесконечным запасом сыра, где, опять же [illegible] сыр и [illegible] после чего снова вступать в бой. Любопытно, что в ящиках [illegible] сыр разных сортов — рокфор, комембер и другие, при этом каждый кусок обладал определенным весом и восстанавливал определенное число "очков здоровья". Для интересующихся гастрономией сообщаю, что [illegible] самочувствие можно также хлебом, сосисками, картошкой, [illegible] и водкой. Надо сказать, что разработчикам здесь удалось найти оригинальное решение: в ходе одного из квестов в [illegible] курицу, весьма аккуратно несущую яйца, которыми, совершенно верно, можно было восстанавливать подорванное здоровье. Приятно, черт возьми, что не которые разработчики не лишены фантазии.

Бурный роман

Свобода, свобода! Мы прошли первое испытание, наконец то вырвались из фашистского застенка и готовы отдать все силы [illegible] и [illegible] этого замечательного, уплотнительного мира. Более того, блуждание [illegible] на пользу. Он набрался опыта и за каждый честно заработанный уровень получил [illegible] для обучения его, героя, владению холодным и огнестрельным оружием, работе со взрывчаткой, лечению и прочим замечательным трюкам и фокусам. Более того, в результате скитания он наткнулся на Иоганна, вечно пьяного солдата-дезертира, которого по доброте душевной подобрал, взял в напарни

▲ Да, это была славная бойня. Теперь — время собирать трофеи.

▲ Вот он, знаменитый самогонный аппарат югославских партизан!

▲ В подвале этого замечательного собора живут злобные агенты гестапо. А навестить их придется...

▲ С официанткой в кафе можно мило поболтать о жизни.

ки. Иоганн оказался способен к грамоте, в результате чего стал вести [illegible] дневник, отмечая в нем полученные и выполненные задания. К [illegible] мере [illegible] содержимое [illegible] в бою хотя и некоторых [illegible] перезарядить оружие, его еще хватает [illegible] чтобы сменить [illegible] нет. К сожалению, за удовольствие нужно платить — о напарниках придется заботиться, ведь в случае их смерти игра заканчивается. Очевидно, люди из Cenega исповедуют принцип: [illegible] мы в ответе за тех, кого приручили. Также несвойственное внимание к персонажам второго плана непосредственного человека приводит в полное изумление.

Как бы то ни было, довольно скоро обнаруживается, что квесты в "Другой войне" довольно редки. При этом абсолютное большинство их относится к разновидности "подай-принеси", что, конечно, не может вызвать теплых чувств по отношению к ним. Кроме того, оружие не только имеет свои характеристики, но и [illegible] сторону монитора. Ну и ладно, зато "Другая война" оказывается серьезно ориентированной на [illegible] шен". Бои — едва ли не лучшая часть игры. Их много, они нервны и весьма содержательны. Выбор [illegible] дренальна в ролевых [illegible] "Нет", лично меня каждый раз заставлял вздрогнуть. Кроме того, оружие в игре неплохо сбалансировано — даже самое с моей точки зрения приятное оружие (снайперская винтовка, один выстрел — один труп) имеет ощутимые минусы: перезаряжается долго, боеприпасы попадаются редко. Идеального оружия нет, и это замечательно. Оружие имеет обыкновение изнашиваться и ломаться в самый неподходящий момент, что я уверен доставит геймерам немало приятных минут. Разумеется, все оружие можно чинить, и проблем можно избежать, вовремя "научив" своего героя соответствующему умению. Кроме того, оружие не только имеет свои характеристики, но и предъявляет требования к персонажу — так, то же снайперка "хочет" по 7 баллов в графе "Ловкость" и "Интеллект", что было очень обидно моему интеллигентному, но неуклюжему герою.

Враги весьма многочисленны и неплохо выдрессированы. Они держатся порознь и твердо, если уверены в своем превосходстве, и но обычно начинают петлять, наматывать круги вокруг игрока, уклоняясь от выстрелов, и даже убегают, если дела их идут плохо. Они не стесняются и [illegible] бросают гранаты не только в игрока, но и просто в его сторону, если [illegible] не видят. И так как враг в много [illegible] работает как часы, то путешествие по локациям не превращается в легкую прогулку — напротив, это скорее серия коротких осторожных перебежек, сопровождающихся яростными схватками. И тем прочнее становится вполне узаконенное мародерство — после боя тем интереснее собирать подарки, оружие и прочее с тех, кого ранее, тем более что время от времени попадаются совершенно замечательные предметы, такие, как [illegible] и т. д., которые обладают уникальными способностями. [illegible] характеристики героя [illegible] силу, удачу и все остальные. Нужно заметить, что "куклы" весьма и весьма симпатичны, в связи с чем ее "одевание" доставляет [illegible] удовольствие. Почему [illegible] можно сказать. Возможно, это один из тех забытых инстинктов, на ряду с охотой и обирательством, на которых умело играет "Другая война".

Охлаждение и окончательный разрыв

Однако, ничто не вечно, и счастью приходит конец. Приодев героя в приличные шмотки, раздобыв для него [illegible] пушку и набив кошелек деньгами, а рюкзак [illegible] полезными вещицами, начинаешь задумываться: а не [illegible] смысле жизни, то о смысле игры точно. А получается довольно странная история. Претензия номер раз: [illegible] Юмор. Дело в том, что авторы с самого начала не претендовали на историческую достоверность и обещали просто [illegible] шоу по мотивам, в духе Монти Пайтона и Индиана Джонса. Так вот, как бы это сказать помягче: Уровень не тот. Не дотягивает. То есть одно у разработчиков получилось очень хорошо: они здорово проехались по национально патриотическим чувствам. Посмотрите только на здешних французов, готовых продать родную мать за кусок сыра, традиционно глупых и трусливых немцев, "Ахтунг, партизанен" — югославских партизан, живущих только ради того, чтобы пить сливовицу. Мало? Тогда вот еще новый экспонат кунсткамеры — русские, которые работают над супер-секретным проектом вместе с немцами в блокадном Ленинграде! И если история с командиром партизан, наладившим, в соответствии с коммунистическими принципами, выдачу сливовицы исключительно по талонам, еще может вызвать улыбку, то от рассказа некоей бабушки о ее внуке, изучающем медицину у доктора Менгеле, просто идет мороз по коже.

Претензия номер два: собственно ролевая начинка. Тут все тоже не очень хорошо. Действие разбито на эпизоды — Франция, Югославия и т. д., и достаточно пройти один-два, чтобы понять, что сюжет игры — прямой как палка. Более того, побочные квесты здесь — редкий исчезающий вид. Пройдя первый эпизод и подобравшись к финалу второго, я вдруг попытался вспомнить, сколько же было необязательных, не относящихся к сюжету квестов. Удалось вспомнить 1 (прописью: один). Квестов, хоть как-то изменяющих развитие сюжета, — ни одного. Ситуация с побочными квестами немного, совсем чуть-чуть, исправляется в следующих эпизодах, но кардинального улучшения так и не происходит. Главная же линия, как это, постоянно мечущаяся от стеба к пафосу и обратно, довольно скоро начинает навевать тоску. Все развивается [illegible] Грустно.

Напоследок — совет будущим строителям ролевых игр: пожалуйста, внимательно учтите ошибки "Другой войны". И читайте, читайте "Ролевую Библию" Константина Артемьева в соответствующих номерах "Игромании". Там о ролевом все по делу. ■

Дождались?

Оправданность ожиданий

Геймплей	8.0
Графика	8.0
Звук и музыка	8.0
Интерфейс и управление	9.0
Новизна	6.0

Рейтинг "Мании" 7.0

Качество локализации

Псмит *(psmith@gfns.net)*

Runaway: A Road Adventure

Дорожное приключение

Жанр:	Квест
Издатель:	Dinamic Multimedia
Разработчик:	Pendulo Studios
Издатель в России:	Руссобит-М
Похожесть:	Broken Sword 1-2, Петька и ВИЧ 3
Необходимо:	CPU 166 MHz, 32Mb, 4Mb Video
Желательно:	CPU 500 MHz, 64Mb, 8Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Три
Сайт игры:	www.pendulostudios.com/runaway/index.htm

[illegible] нается мафия.

Джину [illegible] Прядя в [illegible] расписывает трогательную и абсолютно неправдоподобную историю о работе в ФБР и убитом на ее глазах [illegible] мафии [illegible] Сандрет и загадочном древнем артефакте [illegible] происхождения [illegible] невинной жертве [illegible]

[illegible]

Потом в [illegible] Брайан [illegible] Джина [illegible]

Ну разве можно бросить в беде такую девушку!

Оскорбленный Брайан еще не понима[illegible] [illegible] подарок судьбы

[illegible] ценные рубины [illegible] шедевро [illegible]

Гуляя [illegible] в следующем эпизоде [illegible] пустыне. [illegible] бандиты безуспешно пытаются [illegible]

будь узнать у хлопающей глазами Джины, Брайану предстоит разработать и привести в исполнение план побега из плена. Надо сказать, пустынь в честном смысле этого слова в Америке не осталось. Не пройдя и трех шагов, Брайан наталкивается на колоритную компанию — по соседству с бандитской хижиной застрял автобус с актерской труппой из трех трансвеститов. То, что один из них оказался бывшим баскетболистом-профессионалом, а другой — сержантом морской пехоты, только добавляет в ситуацию шарма. Габаритный увесистый сержант страдает неконтролируемым аппетитом, и "подружки" запирают от него холодильник на замок. Бедняжка *"пробовала открыть холодильник ножиком, отверткой и даже пилкой для ногтей. Бесполезно, стоит как скала!"* Мне эпизод с побегом показался самым веселым и интересным в игре — одни термиты со своим термитьим неконтролируемым аппетитом чего стоят.

Следующая остановка на пути к разгадке тайны — город-призрак Дугласвиль. Его украшенная коновязями главная улица с характерного вида "Салуном", "Банком" и "Офисом Шерифа" словно сошла с экрана голливудского вестерна. Когда-то построенный при богатеньких золотых приисках, город в одно время зачах и обезлюдел, проклятый жрецом индейцев *хопи*. Нынче его население составляют ровно три человека — наследница основателя города девица Суши в мешковатых портках и с берданкой в руках (позже окажется, что она хакер самородок!) и пара ее богемных приятелей — синеволосый скульптор Сатурн и ботаник (а заодно специалист по наркоте) Рутгер. Главным украшением города служит сошедший с рельс паровоз, при попытке остановить который погиб последний шериф. Еще несколько колоритных личностей обретаются в окрестностях Дугласвиля — принимающий телепатемы из космоса ясник Джошуа и провидица мексиканских кровей мама Дорита со своим гориллообразным телохранителем Оскаром (какой из него новый шериф получится!).

Как вы заметили, к этому моменту в игре уже воистину "смешались в кучу кони, люди". Чего тут только нет! — мафиозные деньги и сами мафиози, которые шляются по жаркой пустыне, не снимая длинных теплых пальто, обкурившиеся хиппи с барабанами и лазящие по счетам швейцарских банков хакеры, призраки индейцев и искатели НЛО, заброшенные шахты и священные гробницы... Тут есть все, включая доказательства существования бытия Божия (сеанс призывания духов и предварительно read-me молитва Брайана в духе "да поможет мне святой Януарий!"), и при этом — не менее весомые доказательства существования инопланетного разума с исчезновением в столбе света помешанного на инопланетянах Джошуа. Главное — чтоб у играющего от всего этого крыша не поехала.

Вот только содержание гробницы *хопи* мне показалось бедноватым — один отрезанный палец в банке с формалином как-то не тянет на сказочное сокровище. Впрочем, вскоре оказывается, что палец — это не просто неведомо кем утерянная часть тела, а ключ к банковской ячейке, где деньги лежат. И деньги немалые — аж двадцать миллионов долларов, похищенных у мафии! Так вот за чем гоняется Джина! Бедная девушка хочет начать новую честную жизнь, а без небольшого выходного пособия у бывшей стриптизерши это никак не получится! Конечно, Брайан расстроен, что подружка наврала ему с три короба, но не может же он оставить бедняжку в такой сложной ситуации — и приключения продолжаются.

Pendulo Studios постаралась оформить невероятные приключения Брайана самым привлекательным образом. Хоть это и не уже привычное глазу 3D, графику игры смело можно похвалить. В некотором роде ее даже можно назвать уникальной. Прекрасно отрисованные персонажи движутся на фоне весьма симпатичных и детальных экранов. А наблюдать все это вам предстоит в разрешении 1024x768 и 65536-цветии.

Стилю рисунков свойственна определенная испанская помпезность, которая проявляется во всем: от встающего на дыбы скелета динозавра в Чикагском музее до "мудреватых кудреек" розовых облаков над пустыней Аризоны. А уж об интерьере жилища провидицы мамы Дориты, густо утыканном распятьями и черепами, я просто промолчу — сами посмотрите.

Крупные планы лиц радуют выразительной мимикой и живой артикуляцией персонажей. Правда, если дело не касается крупных планов, при общении персонажи стоят/сидят/лежат (эти статичны, тратя силы только на открывание ртов).

Заканчивая "говорильную" тему, отмечу, что русская озвучка сделана хорошо. Конечно, в английские игры чаще всего лучше играть на английском. Но к испанским это не относится. Поэтому меня искренне порадовал добротный и качественный перевод. До и вообще с локализацией при полном отсутствии помощи со стороны организующей в настоящему моменту прекратившей существование **Pendulo Studios**, все в порядке, если не считать экзотических вывертов типа нажатия "S" (от испанского "Si" — "да") вместо привычного "Y" для подтверждения выбора. Но об этой странности вам честно скажут еще при инсталляции.

▲ Бандиты посимпатичнее Луна и Мариана решили прихватить с собой. Говорят, что собираются наставить его на путь истинный. Гуманистки!

▲ Правильно говорят: "В хозяйстве пригодится даже инструмент". Особенно если сделать его мелом для маркера и в ленту напихать тюбиков от губной помады.

Что еще добавить? В игре масса роликов и хорошая музыка. Приятно.

Главное в любом квесте — это поиск предметов и отгадок. В **Runaway** искать придется много, с чувством, толком и расстановкой. А потом еще думать, как лучше применить найденное. Примеры задачек: догадаться, что сервную батарейку нужно охладить, а скальпель для повышения его остроты нагреть. Есть задачки на ориентацию и на хороший слух. Так, подбирать код к замку в лаборатории или открывать сейф надо именно по звуку.

Встречаются паззлы совершенно разного уровня сложности, логичности и, наконец, остроумия. Набор "сделай сам" из тюбиков губной помады, пороха и пулеметной ленты времен Второй мировой привел меня в восторг. Забавным показалось вместо взлома деревянного сарайчика, в котором хранится взрывчатка, натравить на него при помощи арахисового масла полчища термитов, которые сожрали все, кроме несъедобного на термитик вкус динамита. А вот запуск с катапульты сначала ведра с краской (чем оно Брайану не приглянулось?), а потом здоровенной статуи способен озадачить даже опытного игрока.

Добавлю, что давно я не видела квестов, где встречался бы пиксельхантинг в таком рафинированном виде. Так, в первом же эпизоде Брайан, пройдя по наружному карнизу высотного здания, оказывается в темной кладовке. И понеслось! На стеллажах, разглядеть которые удалось, только задрав гамма-коррекцию монитора под потолок, стоят штабеля коробок. Вы десять раз ткнетесь в коробки с лекарствами и получите дежурный ответ, что "это нам не нужно", пока случайно обнаружите коробку со шприцами и услышите наконец от Брайана благосклонное "да, я возьму один!". До кто шприцы — попробуйте с первого раза найти тут пылесос под кроватью или кочергу у печки!

Почему одни предметы герою нравятся, а другие нет — загадка из загадок. Кастет в бандиткой хижине, лежащий на столе на видном месте, ему не нужен. А вот о дырявом баскетбольном мяче он всю жизнь мечтал!

Процветает система, когда к одному и тому же месту за разными вещами приходится ходить по три раза. Пример — древний саквояж, стоящий у мумии доктора. Сначала мы туда наведаемся за ментоловой мазью, потом за фонендоскопом (порядочный медвежатник ни за что

▲ Возвращение на заброшенного города таки избавило его хозяина [illegible] на стрелковой пушке [illegible] на все трофеи!

▲ Помощь у Дориты на редкость дрянная порой [illegible] приобретение в подобном интерьере [illegible] ей лик в гуле [illegible]

не станет открывать без него сейф!], и, наконец, за скальпелем. Но такой ступенчатый подход можно объяснить логически — Брайан берет вещи по мере того, как в его голову приходят идеи по поводу их использования. Но вот почему паровозная труба выплевывает вещи порционно, по мере появления в них надобности? У нее что, тоже идеи?

Настроения самого Брайана по поводу предложенных игроком мероприятий [illegible] меняются в зависимости от обстоятельств. Например, герой весьма категорично заявляет: "Я не буду таскать этот скелет!". А через пять минут, найдя кирку без ручки, "Конечно, [illegible] скелеты находятся не на этой берцовой кости вынет [illegible] рукоятку". В общем-то, в реальности [illegible] мораль [illegible] изменчиво [illegible] и прохождения квеста такие выверты делают [illegible] из идеи.

Еще до [illegible] толкнуть [illegible] от [illegible] мокрым [illegible] Например, нужно [illegible] водой [illegible] При [illegible] в [illegible] ведро, которое чем-то не нравится Брайану, он согласен носить воду через пять локаций исключительно в небольшой мисочке. Ходить туда-сюда ему пришлось всего-то пять раз. Правда, пять [illegible] показался лишним. Принеся воду, герои отказался заливать ее в [illegible] заметив, что уже достаточно. Моей главной обидой было то, что после четвертого раза у него язык не повернулся сообщить, что, мол, все теперь хватит.

Подбор пяти нот, позволяющих установить контакт с мировым разумом, тоже оказался задачей не для слабонервных. Не по сути, там-то как раз все в порядке: из семи нот нужно выбрать пять, причем каждая нота встречается не более одного раза. Только искать мировую гармонию пришлось под раздражающий непрерывный треск мотоцикла и с длиннющими паузами после каждой попытки, во время которых приходил Джошуа, сообщал, сколько правильных нот мы нашли и сколько из них оказалось на своем месте, и снова неспешно удалялся.

В целом же, несмотря на отдельные одиозные моменты, в которые я тут старательно потыкала пальцем, игра по стилю напоминает незабвенный **Broken Sword 2**, и ее прохождение способно доставить много жестоко приятных минут тем, кто любит забавы такого рода.

Управление в игре, как принято говорить, интуитивное: меняющий форму курсор и выход в меню или инвентори из верхней части экрана — вот и все премудрости. Единственный минус, на мой взгляд, [illegible] менями хотелось бы заставить главного героя побрезгует перебирать ногами (Shift помогает, но слабо). Правда, хоть бегать Брайан отказывается, предусмотрена частичная компенсация сего неудобства. Как только вы щелкаете на стрелке на краю локации, герои переносится на следующий экран. Только действует это ровно в половине случаев из-за того, что на многих локациях есть прокрутка. Герои шляется туда-сюда, и в одну сторону "ускоренье" работает, в другую нужен промежуток пешком. Показалось это [illegible] то в смысле из-за [illegible] не [illegible] экран [illegible] Брайана. А потому [illegible] Брайана из [illegible] где [illegible] робота [illegible] знатной [illegible] Сушки [illegible] в [illegible] каждый раз смотрится неспешным и торжественным мероприятием типа [illegible] двенадцатипудового [illegible] времени занимает столько же.

Runaway — игра не сильно не [illegible] и общее впечатление хорошее. Глюки [illegible] местами [illegible] и [illegible] местами [illegible] выше. Графика красива, но временами хотелось бы чуть меньше [illegible] и чуть больше стиля. Музыка [illegible] назначения приятна. Сюжет [illegible] местами предсказуем, местами [illegible] в занудство. В последних эпизодах хотелось бы видеть побольше юмора, хотя бы для компенсации моральных издержек от сомнительного сценария мамы Дориты, исполненного в классическом духе мексиканских телесериалов с их нагнетанием страстей. И конечно, для финала можно бы было придумать не то поориганальней, чем сбывшаяся среднестатистическая "мечта идиота" — красная спортивная машина со стриптизершей за рулем и горой чемоданов зеленой наличностью в багажнике. Хотя — почему бы и нет? ■

P.S. Прямая установившаяся тенденция — грешить не только российские, но и локализованные игры. Скромная, но со вкусом сделанная локализация Runaway [illegible] дала в недавно открывшемся стильном интернет-кафе "Союз", что на Ленинском, 11, на территории Всесоюзного центра музыки и кино.

Дождались?

[illegible] Broken Sword [illegible]

70% Оправданность ожиданий

Геймплей	8.0
Графика	8.0
Звук и музыка	7.0
Интерфейс и управление	7.0
Новизна	5.0

Рейтинг "Мании" 8.0

Качество локализации

ГЕРОИ

БИТВА ЗА ВОСТОЧНЫЕ ЗЕМЛИ

Денис Марков (klar@igromania.ru)

Hover Ace

Жанр:	Аркада
Издатель:	Руссобит М
Разработчик:	GSC Game World
Локализация:	[illegible]
Необходимо:	CPU 450MHz, 128Mb, Riva TNT
Желательно:	CPU 800MHz, 256Mb, GeForce 2
Мультиплеер:	Отсутствует
Количество CD:	8шт
Сайт игры:	www.gsc-game.com/english/hoverace

▲ Внизу вода. Вопреки ожиданиям, падение в нее обыкновенно лишь на отражается на здоровье болида

Тот самый вкус, тот самый чай

Средство передвижения в этот раз называется ховеркрафтом, или попросту ковером. По сути дела тот же автомобиль, только без колес — летает на чем-то вроде антиграва. Развивает некислые скорости за счет парочки двигателей, установленных на корме. Причем передвигается одинаково успешно по любой поверхности. Асфальт, земля лед — да хоть вода! Ховеры грязи и всего остального, чем может быть покрыт ландшафт, не боятся. На удивление легко и беззаботно ховеркрафт может двигаться по практически отвесным стенам, а также взбираться чуть ли не по обрывам на самые неприступные горы. Такая феноменальная проходимость, в принципе, должна позволять игроку ездить так, как ему заблагорассудится — хоть вообще игнорируя за асфальтированное дорожное полотно. Однако на деле необходимости срезать поворот попросту не возникает. Во-первых, дело в повсюду расставленных чекпоинтах: пропустишь один, и придется возвращаться. А во-вторых, трассы спланированы так, что по асфальту добраться все равно быстрее.

Помимо сверхъестественной проходимости, ховеркрафты могут похвастаться идеальной управляемостью. За всю гонку — на какой бы трассе она ни проходила — кнопку газа отпускать не приходится. Средний палец вдавливает стрелку "вверх", а указательный с безымянным время от времени постукивают по стрелочкам "влево" "вправо". Все просто. Даже слишком.

▲ Вращающийся ковер был расщеплен на мелкие куски. Интересно, найдется ли наборщик хитрый и пытливый, который

Сразу разобьем игровой процесс на две составляющие: гонки и стрельбу. О гонках лучше промолчать. Если вы купите игру ради ощущения скорости и желания покататься, останетесь глубоко разочарованы. Дело в том, что игра сводит на нет абсолютно все усилия игрока оторваться от компьютерных оппонентов. Авторы реализовали в Hover Ace интересную модель. А Если вы отстаете от группы соперников, они слегка замедляются и позволяют вам наверстать упущенное время. Если же вы, наоборот, уходите вперед, гонщики показывают такую прыть, что просто диву даешься. В результате получается так, что вне зависимости от уровня сложности вы будете находиться от соперника на расстоянии, не превышающем 5-10 секунд. Простите, мне такое положение вещей не нравится! Мне пока что не семьдесят лет, рефлексы в порядке, соображаю тоже вроде неплохо. Не хочу я, чтобы за меня решали, обгонять мне соперников или нет. Вообще, может, я стрелять не хочу — в том же Hi-Octane задачей игрока было прийти первым к финишу любыми средствами, и все. Кто умел, сразу уходил в отрыв от врагов и с легкостью занимал первую ступень пьедестала почета. Кто не умел, по полной закупался оружием и шел в атаку, расстреливая все, что движется. А здесь все — вот тебе, бабушка, и Юрьев день. Поиграли и хватит. Мы сказали "стрелять", значит стреляты!

В игре присутствует несколько различных режимов — чтобы скучно не было. Помимо обычных чемпионата и одиночной гонки, есть так называемые "Борьба за генератор", "Чекпойнты на время", "Гонка на выживание" и "Игра на время". В первом вам необходимо как можно дольше обладать неким условным предметом — "генератором". Для этого надо подобрать его, а затем ехать как можно дольше впереди соперников и не попадать под их выстрелы. Чтобы отобрать генератор

у другого игрока, достаточно просто "осалить" его — зацепить бортом ховера. Ну или взорвать — кому как нравится. "Чекпойнты на время" и "Игра на время" — в чем-то схожие режимы. И там, и там вашим главным соперником будет секундомер. Только в первом случае вам предстоит за определенное время доехать до следующего контрольного пункта, а во втором — добраться до финиша. "Гонка на выживание" знакома по огромному количеству других игр. Суть ее в том, что в конце каждого круга пилот, шедший последним, выбывает. Последний оставшийся на трассе и оказывается победителем.

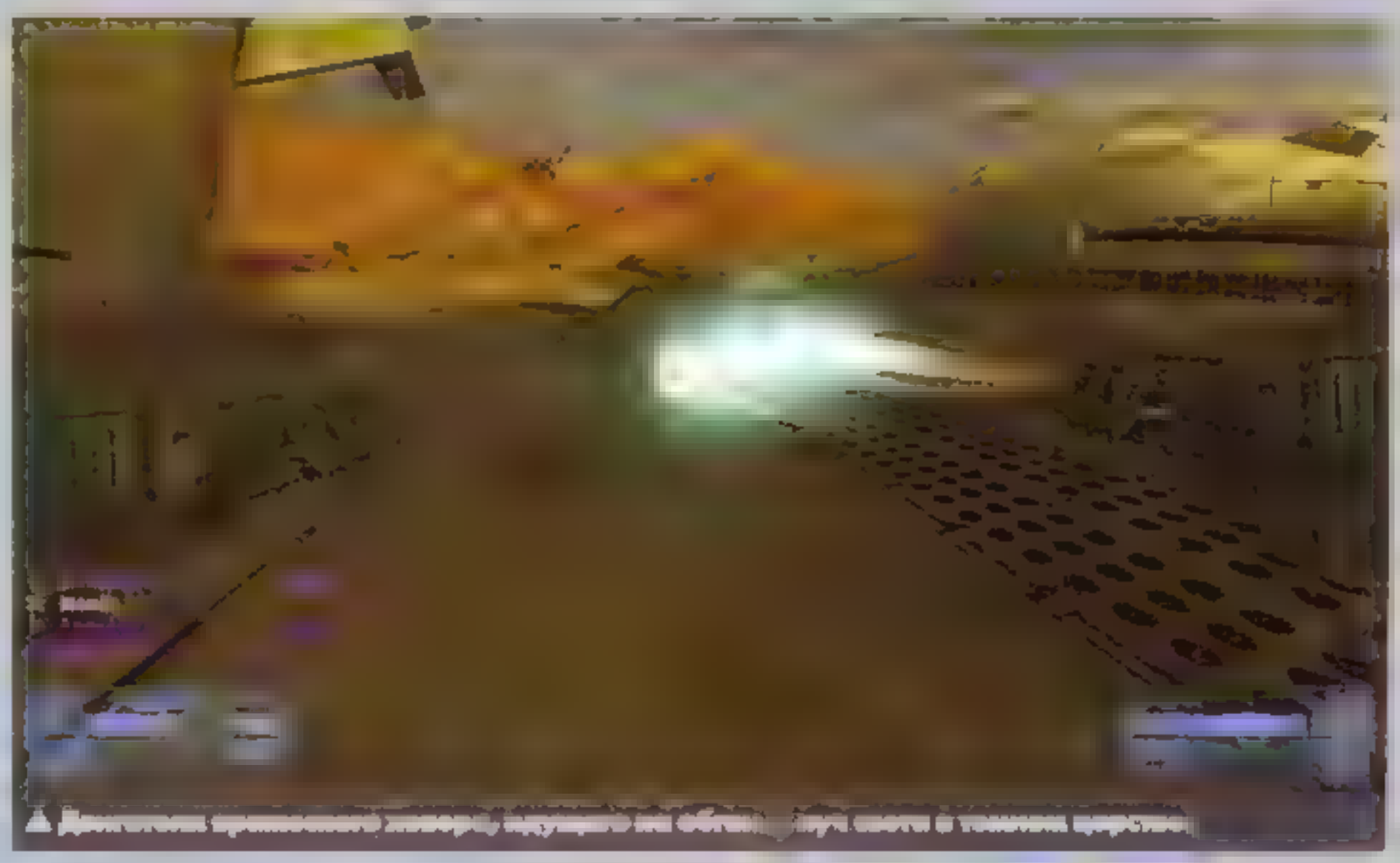
Старые песни

[illegible]

Теперь, собственно, насчет стрельбы. Здесь все традиционно. Набираем некие денежные единицы по ходу заездов, приобретаем на них оружие и начинаем устраивать локальный армагеддон. Помогают в этом различные бонусы, разбросанные по бескрайним просторам поля битвы. Уничтоженные болиды тут же возвращаются обратно на трассу и снова вступают в соревнование. Если учесть то, что пока вы будете заново набирать скорость, соперники далеко не уедут, играть становится еще менее интересно. Ну скажите мне, на самом деле зачем я буду расстреливать врага, если через десяток секунд он уже будет висеть у меня на хвосте? Конечно, за уничтожение оппонентов игрок получает некоторую порцию призовых очков. Но, как показала практика, не такую уж и большую. Вообще, для победы достаточно просто ехать первым и собирать все бонусы, восстанавливающие "здоровье" вашего железного коня. Поверьте, это просто. Буквально через 2-3 дня после первого запуска этой игры ваш покорный слуга с непростительной легкостью "делал" соперников на любом уровне сложности. Все хит-пойнты, которые враги все-таки умудрятся у вас отнять, без проблем окупятся за счет собираемых бонусов.

Наши слоны

Кстати, о бонусах. Их всего около десятка. Все стандартные: починка, перезарядка, неуязвимость, невидимость, ускорение, энергия, а также различные виды оружия. Подбирая их, вы будете иметь счастливую возможность услышать, а что это такое вы, собственно, скушали. "Перезарядка! Починка! Энергия. Ускорение!" — голос за кадром не устает бодро выкрикивать названия собранных радостей. Периодически из колонок будут раздаваться выкрики "поехали!", "последний круг!" и лихое громкое "фрррра!". Надо заметить, со временем это начинает раздражать.



▲ [illegible]

Наши ослы

Соперники. На легких уровнях сложности они почти всегда аккуратно идут позади вас. На сложных вам уже придется приложить кое-какие усилия, чтобы вырваться вперед. Конкуренты идут как по рельсам, практически не отклоняясь в стороны. Единственная надежда появляется, когда они начинают поливать друг друга ураганным огнем. Если оружие было непредусмотрительно отключено... Ну я же говорю: это скорее стрельба с гонками, чем гонки со стрельбой.

С другой стороны, что-то соперники все же могут сделать. Они вовсю стреляют, подбирают бонусы, а также легонько подталкивают ваш ховер сзади, когда вы на секунду другую теряете бдительность. Нельзя назвать их тупыми: действуют они вполне адекватно ситуации. Когда надо, даже замедляются и пропускают вас вперед, чтобы сзади спокойно расстрелять из всего имеющегося в арсенале оружия. В общем, над алгоритмами поведения оппонентов авторы игры поработали очень даже неплохо. Если бы еще они не меняли свою скорость в зависимости от ситуации, было бы вообще здорово. Да, да, я повторяюсь! Просто зацепило, что называется.

Там луга, поля и речка

По визуальной части Hover Ace — вещичка просто отпадная. Во-первых, дизайн и самих ховеров, и объектов на трассе сделан действительно грамотно. Любой камешек, деревце или лужайка — все изображено такими сочными цветами, что просто глаз радуется. Не подкачали и авторы 3D-моделей — все линии плавные и четкие в той самой мере, в которой и должны быть. Взрывы просто великолепны — уже ради них можно запустить игру разочек-другой. В общем, художники и моделлеры постарались на славу. Вдобавок ко всему игра работает без каких бы то ни было тормозов. А в наше время грамотно написанный графический движок — большая редкость, сами знаете. Впрочем, украинцы из GSC далеко не новички в деле игростроения — ожидать от них меньшего не стоило.

▲ К [illegible] представляют собой [illegible] декоративные объекты. Покататься на высоте трех десятков метров не получится.

➤ ➤ ➤

Hover Ace — игра неоднозначная. Нововведений тут с гулькин нос — как аркадные гонки-стрелялки существовали, так и будут существовать дальше. Но вместе с тем старые идеи воплощены на весьма и весьма достойном уровне. В игре нет явно отрицательных моментов, но и нет того, за что Hover Ace можно было бы назвать хитом. Зато есть драйв, веселье и оттяг — это если не зацикливаться на поведении компьютерных соперников. ■

Дождались?

[illegible]

80% **Оправданность ожиданий**

[illegible]	●●●●●●●●○○	8.0
Графика	●●●●●●●●●○	9.0
Звук и музыка	●●●●●●●○○○	7.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●○	9.0
Новизна	●●●○○○○○○○	3.0

Рейтинг "Мании" 8.0

Олег Полянский
rod@igromania.ru

Третье пришествие СТАЛКЕРА

— Молишься? — спрашиваю. — Молись, — говорю, — молись! Дальше в Зону, ближе к небу...
— Что? — спрашивает он.
— Молись! — кричу. — Сталкеров в рай без очереди пропускают!

А. и Б. Стругацкие, "Пикник на обочине"

Да, "Сталкер" рождается в третий раз. Сначала книга, потом фильм, теперь — игра. **Стругацкие, Тарковский, GSC Gameworld.** После отчаянного марш-броска в киевскую резиденцию GSC эти понятия стали в стройный ассоциативный ряд. Игра по "Пикнику на обочине", игра по "Сталкеру" — это сильно уже одной идеей. Чертовски удивительно, почему раньше никто не додумался.

Мало кому известно, что сначала **S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost** был вовсе не "Сталкером" с семью точками, а неким безымянным тактическим шутером. Концепция болталась на трех понятиях: "будущее", "Зоны" и "артефакты". Если удалить "будущее", концепция как язычок замка входила в сюжет и вселенную "Пикника".

Естественно, будущее удалили.

Место встречи

Великолепный город Киев, великолепный **Антон Большаков** (заместитель директора) на великолепной черной "Тойоте" — все предвещало удачу: мне, проекту, интервью. Офис GSC поразил огромная комната, разделенная перегородками, по которой все ходят в тапочках — дань ковровому покрытию (в другой комнате поменьше, делают **Firestarter**). В коридоре у входа — палеозойский пласт разномастной обуви, в коридоре — тренажер "любые мышцы" и стол для пинг-понга. Судя по спортивной подтянутости некоторых сотрудников инвентарь не простаивает.

Алексей Сытянов, главный гейм-дизайнер и сценарист, облюбовал рабочее место у самого входа. До прихода в GSC он работал в собственной фирме, а игры мечтал делать еще со школы. Так что у руля Oblivion Lost стоит человек никоим образом не случайный, а наоборот — вдохновляющийся шедеврами произведениями мастеров индустрии типа **Deus Ex, System Shock 2, Half-Life, Daggerfall** и **Final Fantasy**. В общем, у Алексея есть источники вдохновения и есть доменная печь идей, которую это вдохновение все время подогревает.

"Игромания" [И]: *Ты поклонник Стругацких?*

Алексей Сытянов [АС]: Да. И книга очень сильная, и фильм — одновременно психологический и философский.

[И]: *В какой мере совпадают сюжеты игры и книги/фильма?*

[АС]: Они перекликаются в основном понятиями "сталкер" и "аномальная зона". Игрок должен, пользуясь чутьем и аппаратурой, выживать в этой Зоне. Наш сюжет более реалистичный. Никаких инопланетян.

[И]: *Как же образовалась Зона?*

[АС]: В результате, скажем так, второй катастрофы в зоне аварии на Чернобыльской АЭС.

Когда Стругацкие писали книгу, никто не знал, что с землю Украины грянет звезда Полынь. Но она грянула, и теперь у нас есть своя собственная, невыдуманная Зона. Быть может, там нет диковинных предметов, страшных ловушек и аномальных явлений — но никто не мешает их вообразить. Зондеркоманда GSC дважды ездила в Зону на охоту за вдохновением и фотоснимками. Оба раза Алексей и товарищи возвращались в Киев с целой кипой уникального фотоматериала. Из подборки кадров в 200 подборки можно было бы составить неплохую галерею на тему "что бывает после аварий на АЭС". А бывает... страшно бывает, вот что.

[И]: *Что вы там видели?*

[АС]: Огромная заброшенная зона. Лежит техника, целое кладбище техники, полуразрушенные, кое-где обвалившиеся дома, проваленные крыши. Огромный пустой город, в котором — ничего. Тихо-тихо... Пустые, выбитые окна, на полу валяется разный мусор — какие-то тапочки, куклы, противогазы... Висят плакаты советских времен. Мы заходили в Дом быта — там стену украшал прейскурант проката товаров 86-го года.

[И]: *Докуда дошли?*

[АС]: В самую глубь — оставалось 300 метров до саркофага, где законсервирована АЭС. Гигантский металлический корпус, но в нем уже щели, из которых ветер выносит радиоактивную пыль... Саркофаг постепенно разрушается. Неприятно думать о том, что случится, если он рухнет.

[И]: *Есть какие-нибудь животные?*

[АС]: Развелось много дикой живности. Косули, олени, волки, кабаны... Везде валяются огромные кучи перерытой ими земли. Вообще — там царит дух жуткой экологической катастрофы, намного более сильный, чем описывают в книгах или снимают в фильмах.

За спинами четырех рейнджеров из GSC (Алексей Сытников — справа) высится саркофаг, накрывающий станцию.

Правила игры

По сюжету, никто не знает, что же произошло в чернобыльской Зоне и откуда там появились аномальные зоны и мутировавшие существа. Кажется, что катастрофа произошла на пустом месте.

После эвакуации пострадавшая Зона превратилась в закрытый объект. Дистанционно там обнаруживались разнообразные аномальные [illegible] но исследовать ее было нельзя — каждый, кто осмелился войти внутрь, неминуемо погибал: невидимая сила просто разрывала людей на части.

Прошло много времени с момента взрыва, и Зона перестала быть смертельно опасной. Первыми в нее проникли исследователи-добровольцы, названные сталкерами.

[И]: *Как мы встроены в игру?*

[АС]: **По сюжету, игрок возвращается из Зоны. Первый раз он пошел с напарником, который погиб. У него нет никакой аппаратуры, кроме простейших детекторов.**

[И]: *Сюжет нелинейный?*

[АС]: **Да, он абсолютно нелинейный. Есть конечная цель, есть ответвления. События будут происходить независимо от того, участвует в них сталкер или нет. Он может принять в них участие, и тогда события как-то изменятся, или не принять.**

[И]: *Можешь привести пример таких событий?*

[АС]: **Чтобы игрок не чувствовал себя одиноким, мы запустим в Зону сто других сталкеров. Они будут там путешествовать, их можно будет встретить, они будут идти на те же задания, на которые идешь ты. То есть тебе дают задание и сразу говорят — вот, мол, еще два сталкера пошли его выполнять.**

[И]: *Они будут нашими конкурентами?*

[АС]: **Не обязательно. Будут враждебные сталкеры, будут дружелюбные, можно будет пойти на задание с напарником или целой командой других сталкеров. Если ты встретишь в Зоне другого сталкера, с ним можно будет пообщаться, поторговать. Но если игрок имеет репутацию агрессивного типа, его будут просто встречать огнем.**

В игре очень многое построено на взаимодействии персонажей. Алексей говорит, что будет обыгрываться масса ситуаций, от обычных дорожных встреч до мини-историй с драматической развязкой. К примеру, вы можете пойти выполнять задание в команде с несколькими другими сталкерами, и по ходу действия могут начаться разлады, возникнуть ссоры, нередко заканчивающиеся перестрелками. Или, скажем, вообразите такую картину: вы идете выполнять задание и на своем пути находите труп сталкера, весь изрешеченный пулями. А было известно, что в те края отправились трое. И вот один из них уже никогда не вернется назад. Что произошло? Стоит ли идти дальше, или лучше попытаться избежать встречи с теми двумя, которые ждут где-то впереди? А если встреча произойдет — чем она окончится? Кто знает. Зона полна различных сюрпризов.

Или — такой пример: у каждого сталкера имеется прибор, который подает сигнал бедствия в радиусе 10 км. Попав в окружение, можно будет его активировать, и если рядом окажется дружественно настроенный сталкер, он, возможно, прибежит на помощь.

На третьем уровне находится бар сталкеров, нечто вроде бара пилотов в MechWarrior. Но начинающего сталкера туда про-

Печальные картины запустения открываются повсюду на территории Зоны...

Обратите внимание, как падает на стену тень от фигуры сталкера. Движок в полном освещении, тени и физика — частей как зеркало.

До, дух чувствуется. Даже при простом просмотре цифровых фотографий. Город, в котором когда-то жили, покрывается тленом и зарастает ржавчиной. Брошенные тягачи, танки, вертолеты, груды бесформенного железа и бетона, полуразрушенные здания, из которых торчат объеденные дождями ребра арматуры, покосившиеся срубы. Кажется, что экран монитора пучится сотнями микрорентген, и все же Зона зовет, манит и притягивает к себе даже случайного наблюдателя. Алексей привез оттуда несколько свидетелей поспешного бегства человека от взбунтовавшихся атомов: ржавые, видавшие виды болты, гайки и наконечник древка некогда гордого флага — серп, молот и звезда, покрытые облупившейся серебрянкой. Смотреть на это было грустно.

Предыстория "Сталкера" выстроена как гипотеза реальных событий. Во времена оные в Чернобыле действовала огромная антенна, излучение которой было признано специалистами как психоактивное. Алексей видел ее в натуральную величину, я — на фотографии, где она едва намечена зыбкими проволочными контурами. По слухам, излучение было направлено на Америку — проводился многолетний эксперимент по психотропному влиянию на умы граждан. Это не сказка, это полудокументальный факт. Вокруг подобных экспериментов и вертится сюжет "Сталкера" — здесь есть место и теории заговора, и противостоянию спецслужб. *"Концепция книги Стругацких местами сюрреалистична", — поясняет Алексей, - "мы же пошли по пути реализма — как бы додумывая то, что и в самом деле могло произойти. Радиация, аномальные зоны, существа, которые там появились — во все это игрок сможет поверить."*

Увидишь в знакомый тоннель рельсы и сверкающий электричеством... Здесь все как в жизни — только жизни здесь нет нет. NPC ждут ордера на заселение.

сто не пустят к новичкам большое недоверие они беспредельщики почем зря выхватывают оружие, стреляют в кого попало. Никакой выдержки. Зато, немного освоившись в Зоне и научившись играть по ее правилам, можно будет узнавать в баре свежие новости, собирать команды и находить друзей

[И]: *Вероятно, сотню сталкеров довольно сложно сделать непохожими друг на друга? Как вы добиваетесь того, чтобы они все не были на одно лицо? Самим собой, я говорю не о костюмах*

[АС]: Мы делаем AI, исходя из расчета, как бы поступил в той или иной конкретной ситуации человек. NPC будут реагировать на действия игрока очень четко. Если игрок достал оружие, они начнут нервничать. Скажут — убери пушку. Если игрок не послушается и начнет приближаться к ним с автоматом наперевес, один из сталкеров предупредит - буду стрелять. И на определенном расстоянии откроет огонь.

У AI будут "характеристики", соответствующие человеческим качествам, — храбрость, благородство, или, наоборот, трусость, подлость. Некоторые NPC ведут себя вполне дружелюбно или нейтрально, другие агрессивно общаются, кто-то пытается обманывать и хитрить. Вполне вероятно, что NPC смогут заманить игрока в ловушку — пойдем, мол, в экспедицию. А там нападут

[И] *Предполагаются ли другие NPC, кроме сталкеров?*

[АС]: Конечно, ведь Зона оцеплена войсками, а вход в нее запрещен. Местность патрулируют армейские части, настроенные открывать огонь по первому встречному. С ними лучше не сталкиваться. Зато можно подслушать их переговоры по рации, узнать их планы. Кроме того, в Зону время от времени отправляются экспедиции ученых, которые с удовольствием прибегают к услугам проводников-сталкеров. Или предлагают им награду за поимку представителей местной мутировавшей фауны. К примеру, игрок сможет отловить какого-нибудь кошмарного зверя, парализовать его и привести к нему экспедицию. Естественно, он получит за это деньги.

Далее, в Зоне будут торговцы, которые скупают артефакты и всякие диковинные предметы. Собственно, так игрок и будет зарабатывать себе "на жизнь" — то есть на пушки и новое оборудование

[И]: *Что собой представляют артефакты?*

[АС]: Время от времени в Зоне происходят энергетические выбросы, которые превращают обычные предметы в артефакты. Путешествуя по Зоне, игрок может обнаружить новый артефакт — при помощи приборов или визуально

Впрочем, поиск артефактов и диковинных существ далеко не единственный способ развлечь себя путешествуя по Зоне. К примеру, перед вами может вполне конкретное задание разыскать и спасти пару влипших в дерьмо ящеголовых, или вы можете по собственной воле отправиться выручать попавшего в беду сталкера. За что непременно воспоследует награда — в виде денег или предметов, или, скажем, дружбы тех, кому вы помогли — а это подчас дороже любых материальных ценностей

Страх сталкера

Увы, или ура, но рост характеристик на дрожжах выдающихся квестов в игре не предвидится. Потому что их нет — характеристик. Алексей считает, что сталкер, который в конце игры превращается в Илью Муромца только потому, что спас десять экспедиций, подстрелил сотню монстров и заработал взвод ругательств, — это скучно. А "Сталкер" планируется как игра, буквально сотканная из одного сплошного реализма. Поэтому игрок развивается экономически и, если можно так выразиться, аппаратурно. Как в "Элите". "Мы за заработанные деньги, покупаем новую аппаратуру, оружие. Благодаря этому открываются новые части Зоны. То есть те, куда изначально игрок с пистолетом и простым детектором не проберется — погибнет", — говорит Алексей. — "А что касается характеристик, опытный игрок и так будет действовать быстрее и разумнее, чем новичок. А новичок, набравшись опыта непосредственно в игре, перестанет грузить сейвы каждые полчаса. Вот вам и весь эксперимент."

[И]: *Игра позиционируется как приключенческая или как шутер?*

[АС]: Приключенческая — однозначно. Если у RPG убрать характеристики, то это оно и будет. В качестве подопытного можно взять Fallout — он довольно близок по духу и смыслу

Комендант, спортсмен и просто красавец. Я про пулемет... Ну и сталкер неплохо, конечно же...

В Зоне находится масса заброшенных заводов, институтов и научных станций. Ценные артефакты — где-то там...

Без детекторов не всегда поймешь, где здесь скрывается ловушка... Может, она у этих бочек, а может — там, на лестнице...

Даже Зона устроена не так, как уровни в классических шутерах. То есть уровни у нас тоже будут, их планируется 15 штук, но все они расположены как бы на одной плоскости (за исключением пары подземных). Их соединяют естественные точки перехода — ворота, двери, преодолимые участки ландшафта или леса — допустим, небольшой каньон или просека. Площадь каждого из уровней, кстати, не меньше квадратного километра.

[И]: *Хорошо, давай поговорим об устройстве Зоны. У Стругацких это была территория сплошь начиненная коварными ловушками хотя монстры там не водились. Как будет в игре?*

[АС]: Зона частично повторяет местность вокруг Чернобыльской АЭС, по крайней мере, много соответствий — заброшенные дома, покосившиеся заборы, пустующие заводы и базы, те же кладбища техники... Само собой, в Зоне огромное количество аномальных областей — от просто загадочных и непонятных до смертельно опасных. Не все из них видимы человеческому глазу. Аномальные зоны определяются при помощи детекторов — простейший из них пищит при подходе, более сложный отображает, как эта зона распределена на местности. Но нередко и без всяких детекторов ясно, что в этом месте что-то не так. К примеру, над пригорком висит странное марево, или почерневший угол заброшенного помещения зарос непонятной ржавой гадостью. Ясно, что все действия в таких местах должны быть предельно аккуратными.

[И]: *Как насчет ловушек? В какой мере вы используете идеи Стругацких?*

[АС]: Только как точку отсчета — аномальные зоны, сталкеры и артефакты, большего нам не надо. По поводу ловушек... вот, к примеру, в игре можно встретить студень — желеобразную массу, в которую лучше не попадать... О том, что игрок попал в ловушку, он узнает сразу — по посеревшему и вытянувшемуся экрану. Это могут быть и "вспышки в голове", и "звездочки в глазах", и какой-то шум, вой, барабанные перестуки, доносящиеся из колонок.

[И]: *Ого... Как от всего этого спастись?*

[АС]: Лучше просто избегать ловушек. Но если уж попал, как можно скорее оттуда выбираться. Кроме того, игрок сможет приобрести защитный костюм, сапоги или даже скафандр, ну и различную защитную аппаратуру.

[И]: *Но ведь есть еще монстры! Их скафандром не напугаешь.*

[АС]: Их напугаешь оружием, коего мы планируем порядка 30 видов. Оружие будет современного образца — к примеру, автомат Калашникова, снайперские винтовки, пистолеты. Все виды максимально соответствуют реальным прототипам. Хотя будут и так называемые научно-фантастические виды оружия, которые на Земле пока не изобрели или не довели до массового производства.

[И]: *И в кого мы будем стрелять, кроме других сталкеров? Проще говоря... какие будут монстры?*

[АС]: Страшные. У нас есть несколько эскизов, но мы пока не готовы ими делиться.

Монстров в игре пока нет, они, что называется, "in progress". Но у некоторых из них есть вполне конкретные описания. К примеру, будут зомби, находящиеся под телепатическим контролем существ, имеющих соответствующие способности. Зомби, завидев врага, посылают сигнал своему "хозяину" и ждут инструкций. И вряд ли это будут инструкции типа "помоги сталкеру". Скорее наоборот. А поскольку зомби могут использовать все виды оружия, которые есть в игре, встреча с ними может окончиться фатально для игрока. Есть также дварфы, или карлики, живущие в подземельях. Их крайне чувствительные глаза не переносят дневного света. Поэтому на поверхность они стараются не выбираться. Зато под землей шалят по полной программе: ставят ловушки на сталкеров и ученых, неожиданно блокируют выходы из катакомб и подвалов и расстреливают заплутавших диггеров. Карлики обладают способностями к предвидению и телекинезу, что никоим образом не облегчает судьбу их жертв.

Счастье для игроков. Почти даром

[И]: *И напоследок... несколько душещипательных вопросов. Какова продолжительность игры?*

[АС]: 30-40 часов, если все время бежать напролом. Или 70-100 — это если пожить, развитием заняться, секреты понаходить, в сюжете поучаствовать.

[И]: *На какой стадии разработки находится "Сталкер"?*

[АС]: Есть концепция, написан сюжет, разработан движок — осталось только добавлять детали, наполнять уровни. Есть также четыре уровня, но они еще не закончены.

По двум из этих четырех уровней ваш покорный бегал в течение часа. Исследовал те самые обещанные заброшенные базы, смотрел сквозь сохранившиеся стекла, лазил по лестницам и даже заглянул в сортир. Сортир впечатляет... исключительно советского вида помещеньице. Даже сортир чудится запах. А все остальное... загадочное, где-то мрачное, где-то обманчиво спокойное, но неизменно притягивающее. Движок весьма сноровист... разработчики говорят о 100000 полигонах в кадре при 60 fps. Рекомендуемые требования — PIII-1000, 256 Mb RAM, GeForce 3.

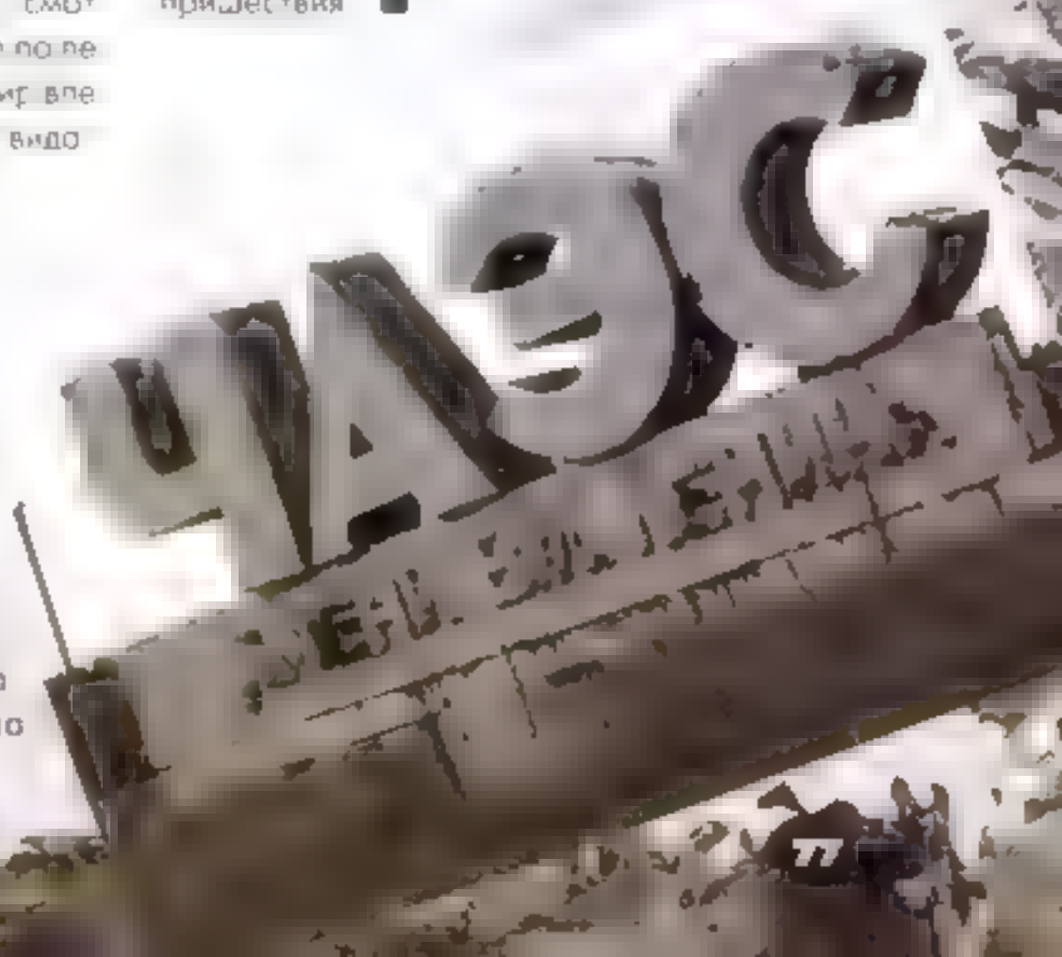
Лично я скорость движка оценить не смог — без единой подвижной детали (за исключением колышущихся веток) на уровне о ней судить сложно. Зато графика по большей части готова (на продемонстрированных уровнях), ее можно оценивать. Почти фотографическое качество картинки, полное ощущение реализма. Что и неудивительно, впрочем, — текстуры сняты по большей части с фотографий из чернобыльского архива GSC. Я даже сравнивал... очень забавное ощущение: смотришь на настоящий кадр и потом видишь то же самое в игре. Будете на нашем компакте — посмотрите на скрин с огромным налепленным на стену плакатом в советской стилистике, изображающим наших гениальных и целеустремленных ученых. А потом гляньте на по соседству расположенную фотографию. Вот так и создается игра.

[И]: *Ну и... какой будет финал? В соответствии с канонами... счастье для всех, даром?*

[АС]: Финалов несколько, но счастья для всех не будет. Интрига раскроется только в конце. И, скорей всего, концовка будет началом "Сталкера-2". Она будет загадочная, очень сильная, драматическая — в общем-то, она уже готова, но говорить о ней раньше времени мне бы не хотелось.

S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost можно без стеснения показывать западным издателям (а они, как известно, ребята строгие). Что GSC и сделали, в результате чего получили несколько солидных предложений от весьма уважаемых фирм. Осталось только выбрать издателя и доделать игру. Окончание дизайнерско-программных работ планируется на август следующего года.

Ждем третьего пришествия. ■



Константин Артемьев (MasterK@igromania.ru)

Русский Counter-Strike?

Уральцы хотят потеснить признанный хит на игровом Олимпе

Старичку Counter-Strike скоро исполняется четыре года. За свою долгую, по игровым мер[illegible] жизнь он [illegible] мировые компьютерные клубы и сердца геймеров. Однако всякая даже самая любимая игра может с временем на[illegible] скучить. В сердцах и на компьютерах упертых фанатов CS будет жить вечно. А в сердцах "нормальных" геймеров, коих большинство? И в компьютерном клубе бравый "контр" нет-нет да и взглянет искоса на монитор соседа, на котором показывают свои красоты свежие "Герои" или изумительные виды на приворожный город открывает GTA3. Все-таки четыре [illegible] срок немал[illegible]

На грани возможного

На родине грузовиков и тягачей "Урал" ки[illegible]пит работа. Команда SDS работает над потенциальным хитом. Anti-Terror [illegible] не [illegible] "еще один Counter-Strike". Уже сейчас он пред[illegible] разнообразным геймплеем и обилием интересных находок. Основной упор разработчики делают на сингл-часть. Но и мультиплеерные режимы не останутся в накладе. Впрочем, довольно предоставим право самим разработчикам рассказать [illegible]

Команда SDS вокруг руководителя проекта. Специально для "Игромании".

"Игромания" [И]: *Как приходится затыкать за пояс Counter-Strike?*

Денис Сидоров [SDS]: Ну, не совсем заткнуть за пояс. Изначально мы хотели сделать игру в стиле Counter-Strike, с той же простотой и удобством в употреблении, но исправленными недостатками. Так сказать провести работу над чужими ошибками.

Как это ни печально, скоро Counter-Strike, как и все игры со временем, исчерпает себя, а игроки потребуют чего-то нового. Я думаю, Counter-Strike со своими новыми версиями и Condition Zero просуществует около года, ну а там не за горами и Anti-Terror.

На аналогию с Counter-Strike в первую очередь наводит название нашей игры. Впрочем, Anti-Terror — это рабочее название. Скорее всего, оно изменится. Возможно, мы назовем игру по имени главного героя сингл-части. Как его зовут — пока секрет. Сейчас обе игры и в самом деле очень похожи, так что "Анти-Терror" действительно можно назвать "русским Counter-Strike".

[И]: *"Русский Counter-Strike" [illegible] звучит заманчиво. Что новенького вы предложите [illegible]шенному игроку?*

[SDS]: Для начала — реалистичную графику. Мы уделяем много внимания теням и освещению. Все текстуры в игре полностью оцифрованные, от задних планов до мельчайших деталей. Был случай, когда очередной скриншот сперва даже назвали подделкой, мол, фотомонтаж какой-то.

На второе — полностью трехмерный звук, по которому умеет ориентироваться AI. Ведь для поиска противника это деталь совсем не маловажная.

На десерт — громадное количество видов оружия. С игрой будет поставляться больше 30 видов, плюс подручные средства — куски арматуры, трубы, палки и так далее. В отличие от остальных игр, оружие в игре можно дополнить до 1000 (!) экземпляров. Конечно, новое оружие не станет валяться на картах, но его можно будет покупать в сетевой игре и в сингле (между частями).

И главное отличие нашей игры от CS — мощный сингл.

В [illegible] оружие [illegible] будет поставляться с игрой [illegible] реальных [illegible] ещё. Значит, не будет никаких бластеров и прочих чудес инопланетного арсенала. Что же, [illegible] одной стороны это даже хорошо. SDS [illegible] большое внимание уделяет реалистичности оружия. Такие параметры, как скорость стрельбы, количество патронов и убойная сила, будут точно отражать характеристики реальных прототипов. Герой может носить с собой 5 видов ручного оружия (оно будет закреплено на цифрах от 1 до 5) и 5 видов гранат (цифры на клавиатуре от 6 до 0). В стандартном комплекте вооружения мы найдем и хорошо знакомый АК-47, и заокеанскую M16, и такие милые и дорогие нашему сердцу АК-74U, AK5b, AWM, Gal LR300ML, LR300SRF, M4A1 с подствольниками M24 SOCOM, M249, M40A1, MK46, Mp5 P90, Psg1, Sig552, T1911A, T1911A Deux, целых четыре вида ножей и даже два гранатомета. Вот уж где раздолье. От предвкушения сетевых баталий со всем этим богатством прямо слюнки текут. К сожалению, на горизонте маячит одно грозное "но": не испортят ли разработчики геймплей в погоне за чрезмерной реалистичностью? Надеюсь, что нет. Впрочем, пожуем — увидим.

[И]: *Мощный сингл — для CS-подобных игр вещь не [illegible]ная.*

[SDS]: Да, сингл действительно проработан хорошо и состоит из трех частей, выполненных в стиле Half-Life. События игры разворачиваются на Урале. У игрока одна-единственная глобальная цель — найти организатора захвата завода. В игровом мире герой игры делает это всего за 36 часов (две дневные и одна ночная

миссия). А между миссиями — "живое" видео. Каждая часть рассчитана примерно на 13 часов геймплея, то есть среднему игроку придется "попотеть" около 40 часов. Но и после того, как игрок достигнет финиша, он не сможет с чистой совестью сказать, что прошел всю игру — у нас нелинейный сюжет. Существует около 60 вариантов прохождения, и это вовсе не малозначительные развилки, а совершенно разные карты.

[И]: *А на что вы делаете больший упор — на сингл или на мультиплеер?*

[SDS] Пока на сингл, но обещаю, что и мультиплеер будет на уровне, а не просто для галочки. Представьте, каким будет мультиплеер с тысячью видами оружия! Мы постараемся сделать так, чтобы можно было воссоздать оружие из любой игры. Возможно, кто-то захочет сделать для Anti-Terror мод, реализующий Counter-Strike.

[И]: *Тысяча видов оружия — не шутка. Получается, архитектура игры будет модульной и такой фокус можно сотворить не только с оружием?*

[SDS]. Да, оружие — это лишь малая часть всех изменяемых параметров. В настройках игрок сможет выбрать даже то, как будет выглядеть меню. Интерфейс игры можно будет менять примерно как скины для Winamp. Меню различаются не только картинками на кнопках вы можете добавлять новые или удалять ненужные объекты в целях максимального удобства. Этот фокус можно проделать с любым меню вплоть до меню для покупки оружия.

Новые миссии и модификации смогут создавать даже люди, не знакомые с программированием. Гибкость редакторов без особых усилий позволит воссоздать Quake 2 или Half-Life, причем до мельчайших деталей, начиная с оружия и заканчивая интерфейсом. С помощью специальной утилиты игрок сможет установить новые миссии или модификации в два клика. Думаю, после выхода игры на нас обрушится прямо-таки лавина любительских миссий и модификаций.

Получается, после выхода игры мы получим еще и этакий игровой конструктор, из кубиков которого сможем собрать собственную игру. Поток любительских карт и модификаций всегда продлевал играм жизнь, но поток игр на основе игры наверняка сделает Anti-Terror бессмертным. Впрочем, еще рано делать выводы. И все же разработчики дышат уверенностью в успехе, а нам остается лишь пожелать им этого успеха.

Не все спокойно в датском королевстве

Радует, что сценарист не позволил террористам в очередной раз захватить мир, украсть президента или направить атомные боеголовки на Москву или Вашингтон. Сепаратисты не угрожают Афганистану, а Кавказ не объявляет себя независимым государством. Все проще, но в то же время интереснее.

[И]: *Действие игры происходит только на Уральском заводе?*

[SDS]: Нет, все три части абсолютно не похожи друг на друга. Игроку определенно не наскучит играть: карты однообразием не страдают. На заводе проходит только первая часть игры. Остальные две части называются "Город" и "Убежище". Думаю, самой эффектной частью будет вторая, особенно те моменты, когда действие происходит в ночном клубе. Тут все любители Q3 не останутся без внимания, ведь различные динамичные эффекты (о оных реализовано очень много) возникают не просто так, а в соответствие с доносящейся из колонок музыкой.

Каждая часть — это как бы отдельная игра. Части различаются по дизайну уровней, геймплею, целям и многому другому. Если первую часть игры можно сравнить с Counter-Strike, то вторая отдаленно напоминает Duke Nukem или даже Max Payne, а третья — и вовсе Project IGI.

Это на самом деле очень интересная находка — разделить игру на независимые по геймплею части. Это даже не встроенные мини-игры, как в MDK, а три совершенно самостоятельных игры. Сначала мы спасаем заложников, обезвреживаем бомбы и боремся с террористической угрозой, потом развлекаемся в духе старика Дюка и тихомально оттягиваемся на вражинах, а под конец — планируем диверсионные операции, олицетворяя собой Тень, Которая-Может-Убивать. Заманчиво, правда? Но все это сингл, а ведь как хотелось бы получить мультиплеер ему под стать!

[И] *Вы ожидаете, что игра затмит оригинальный CS?*

[SDS] Как минимум составит реальную конкуренцию. Игр с интересным геймплеем в сетевом режиме настолько мало, что их можно пересчитать по пальцам одной руки инвалида. А ведь поддержка мультиплеера есть почти в каждой. Хороший мультиплеер — залог долгой жизни игры. Другие разработчики стараются создать для своих игр побольше сетевых карт, зачастую абсолютно неинтересных и малоигробельных, состоящих в основном из одинаковых коридоров и шаблонных декораций. Ложку дегтя добавляет еще и сложность запуска игры по сети. Сейчас остается только с ностальгией вспоминать простоту и скорость запуска сетевого режима в Quake 2. "Анти-Террор" не будет заражен болезнью современных игр, благодаря которой игроку приходится продираться через пять меню и десять подтверждений.

Так работает АК-74. Хороша птичка!

Нет, вертолет в игре поводить не удастся. Но не дать кому-то на нем улететь — это запросто.

Как видите, с кровью у SDS отношение особое. Теплые и дружественные.

Карт для мультиплеера у нас немного, но каждая проработана настолько хорошо, насколько это вообще возможно. Кстати, среди сетевых карт преобладают карты с открытыми пространствами. Я думаю, больше пяти карт для сетевой игры и не нужно. Сколько всего наклепали карт для CS? А сколько из них действительно популярны? Чем меньше к игре официальных карт, тем больше неофициальных.

SDS пошли необычным путем, предпочитая количеству — качество. Такой подход в последнее время малопопулярен, а зря. С другой стороны, кто может поручиться, что это понравится непостоянному в своих пристрастиях геймеру? Как просчитать заранее популярность тех или иных карт? До сих пор спрогнозировать успех мало кому удавалось. Если релиз не сопровождается мощной рекламной компанией, разработчикам придется буквально вылезать из своих скинов, чтобы заинтересовать геймера. Но в обойме SDS много патронов крупного калибра, каждый из которых стремится поразить геймера в сердце.

Простота — залог успеха

Многие разработчики перегружают игру излишними "вкусностями". Редкий поворот удачно вплетается в канву геймплея. Чаще всего "суперкрутая" возможность прилепляется где-то сбоку, выпадая из игрового процесса, а то и вовсе мешает ему. Но некоторые удачные находки вливают свежую струю в ничем не примечательную вроде бы игру. Так было, например, с Counter-Strike, когда он из простого мода превратился в своего рода культ. Самое главное тут — баланс. Если какая-то чаша весов перевесит, то наверняка ударит придирчивого геймера по голове. И жди тут популярности! Посмотрим, как дела у Anti-Terror с нововведениями и "вкусностями".

[И]: *Сейчас стало модным добавлять элементы управления военной техникой в CS-подобные игры. Прокатиться с ветерком в десантном джипе до точки назначения, по-быстрому освободить заложников и угнать с ними на юга на предусмотрительно украденном у супостата пропеллерном вертолете... что может быть веселее? Будут ли в вашей игре разнообразные средства передвижения?*

[SDS]: Да, игрок сможет поуправлять различными транспортными средствами. Но не в сингле, так как игра по своей сути задумана как классический 3D Action. Транспортные средства могут "убить" весь игровой процесс и отвлечь геймера от главной задумки создателей. Для них нужны большие открытые пространства, пожирающие игровую территорию и сводящие на нет азарт боя. Вспомним транспортные средства в CS. Модели машин ужасны, сами они неудобны в управлении, а динамикой движения напоминают прорезиненные утюги (когда отскакивают от стен).

Но в сетевой игре, на некоторых уровнях, игрок сможет покататься на наземном, морском и даже воздушном транспорте. В движок заложен код, отвечающий за транспорт, и если у кого-то возникнет желание, он может создать дополнительные миссии хоть с ракетоносцами.

[И]: *Игрок будет продвигаться в игре по стандартной CS-схеме, или у него будут какие-то навыки, которые можно прокачать? Будут ли в игре ролевые элементы?*

[SDS]: А зачем? Наш супергерой и так уже всему научился и все умеет. Классический 3D Action режим, как в CS, Serious Sam и других играх. В общем, бежишь и лупишь врагов, без всяких заморочек и сложностей. Зачем лишний раз игроку задумываться над силой, удачей, умениями и всякими там волшебными амулетами у героя? Он может полагаться только на свою реакцию и смекалку. Простота — залог успеха!

В вопросах геймплея SDS соблюдают традиции, поминутно кивая на "старое доброе". Но не чураются разбавить традиции некоторыми интересными нововведениями. С одной стороны, мы получаем отточенный игровой процесс (не заинтересовать он просто не может — проверено многочисленными предками), а с другой стороны — много нововведений, которые не дадут геймеру скучать.

По злачным местам Урала

Не знаю, как в сетевом режиме, но в сингле игроку точно не придется тосковать. Через секретного агента ко мне попали слайды планов уровней всей игры. Из соображений конфиденциальности информации мы сейчас не можем напечатать эти планы в журнале, но я поделюсь своими впечатлениями. Первая часть игры состоит из четырнадцати миссий. Большинство из них проходит на открытых пространствах, причем дизайнер явно неравнодушен к русской природе (а кто к ней вообще может быть равнодушен?) и особенностям уральского ландшафта. Холмы и лощины призваны поразить наше воображение. К слову, центр запуска ракет — это реально существующее здание, которое четко видно на фотографии, прилагающейся к планам. По версии разработчиков, мирная высотка — это одно из звеньев цепи зла, протянувшейся через весь Урал. Правда, все четырнадцать миссий вряд ли можно будет пройти за один заход. В зависимости от того, куда игрок повернет на сюжетных развилках, он увидит тот или иной набор карт.

Вторая часть игры порадует нас одиннадцатью миссиями, в течение которых герой будет искать добра и порядок на улицах Города. С ухмылкой вспоминаем старичка Дюка и пытаемся представить, как в этом стиле SDS'овцы воссоздадут такие злачные места, как Ночной клуб, Бар, Бильярдную, Дискотеку и мрачный кабинет Шефа, стоящего за всеми этими бесчинствами.

Третья часть игры — самая таинственная. Из обрывка слайда (внутренняя охрана мегакомплекса SDS хорошо тренировала зубы) можно понять только то, что начнет игрок далеко в горах, проберется через туннель, прорубленный в толще скалы, и попадет... на Базу. О том, что случится дальше, мы узнаем только после релиза игры.

[И]: *Графика будет под стать геймплею?*

[SDS]: Собственный движок XGame и оцифрованные текстуры позволяют создавать сцены не хуже, чем в 3DMax. Мы постарались избежать недостатков, которые есть в других играх. Вообще, сложно описать какие-то нововведения в графике, на них лучше смотреть. В XGame есть поддержка графических плагинов, и игроки даже смогут добавить какой-то свой эффект.

[И]: *И все это не будет тормозить?*

[SDS]: Сейчас в "Анти-Террор" можно поиграть на Celeron 700 с GeForce 2. Конечно, требования относительно высокие, и они еще вырастут, но к выходу игры подоспеют Pentium V и GeForce 5.

[И]: *Когда же релиз?*

[SDS]: Надеюсь, все пойдет хорошо, и вы сможете спрашивать игру в магазинах года через полтора.

Не исключено, что к этому сроку Counter-Strike умрет собственной смертью, и тогда "Анти-Террору" просто не с кем будет конкурировать. Но наверняка встанет вопрос о наследнике — и, чем черт не шутит, — вдруг им окажется игра от уральской команды? По крайней мере, ребята стараются дать ей на то максимальный шанс. Пожелаем им удачи ■

КОМПАНИЯ «NEW MEDIA GENERATION» ПРЕДСТАВЛЯЕТ

TEAM FACTOR

СТРАТЕГИЯ, СИЛА, СМЕЛОСТЬ

- Тактический кутер с элементами RPG
- 12 секретных миссий в разных частях света – Европа, США, Ближний Восток, Азия и острова Тихого океана
- Продвинутый AI
- 48 видов реального оружия, снаряжения и экипировки
- До 60 игроков в многопользовательском режиме игры
- Великолепная 3D графика и потрясающий звук

НОВЫЕ МИССИИ К ИГРЕ НА WWW.NMG.RU

Минимальные системные требования:

- MS Windows 98/2000/NT
- Процессор Pentium 3 450 Мгц
- 64 Мбайт ОЗУ
- CD Rom 2x
- 3D видеокарта с поддержкой OpenGL
- MS Windows совместимая мышь

New Media Generation
Москва, ул. Римского-Корсакова, 3, офис 515
тел.: (095)903-80-98, (095)903-30-50
e-mail: sales@nmg.ru

www.nmg.ru

www.teamfactor.co.uk

TanaT (TanaT@smtp.ru)

Системы машинного перевода

В переводе меньше всего надо привязываться к словам и больше к мысли
Н.В. Гоголь.

Сфера применения компьютера постоянно расширяется. В стороне не остались ни домашнее хозяйство, ни промышленность, ни производство, ни государственные структуры. Особое значение ПК приобретает в науке, в частности в области создания искусственного интеллекта. Одним из практических приложений которого являются системы машинного перевода (СМП).

Еще пять лет назад машина могла переводить лишь отдельные слова, а над способностью обработать целое предложение, не говоря уже о тексте, можно было лишь посмеяться. Такое положение оставалось неизменным на протяжении нескольких лет. Хотя СМП как коммерческие продукты существуют в РФ с 1990 года, пользоваться ими не спешил ни обыкновенный пользователь, ни профессиональный переводчик.

Сегодня качество работы СМП сильно возросло. Конечно, до литературного (художественного) перевода еще далеко. Но помочь в работе профессиональному переводчику ПК способен, а обычному пользователю СМП просто необходимо.

Эта статья выходит за рамки обычного обзора софта. Мы не просто поможем выбрать СМП на основании проведенных тестов и ваших требований, но постараемся также разобраться в принципах машинного перевода (проникнуть внутрь этого сложного механизма) и выяснить причины ошибок, допускаемых СМП.

Трудности выбора

Сегодня в РФ существуют всего два программных продукта, способных качественно переводить тексты. Это "Сократ" (разработан компанией "Арсенал") и PROMT XT (продукция компании "ПРОМТ").

Оба СМП имеют собственную историю и оригинальный "движок". Под "движком" в данном случае понимается ядро, в котором воплощена технология машинного перевода. Сама технология включает в себя общепринятые принципы перевода (например, дословный перевод) и "ноу-хау", являющееся секретом каждого продукта. С точки зрения программирования такой "движок" представляет собой функцию, получающую на входе слово, предложение или текст и возвращающую переведенный фрагмент. Вся остальная часть СМП — это высокоуровневый интерфейс, позволяющий пользоваться теми или иными возможностями.

Каждая СМП имеет различные дистрибутивы для разных пользователей. Для перевода, помимо самой программы, нужны словари, разбитые по тематикам и поставляемые отдельно.

PROMT XT

Базис

Мы будем рассматривать дистрибутив PROMT XT Office Giant, так как он предлагает максимум возможностей и дополнительных утилит.

Глобальная интеграция ПО друг с другом не оставила в стороне и СМП. PROMT XT Office Giant позволяет интегрировать себя в WinWord 97/2000/XP, Excel 97/2000/XP, MS Internet Explorer, MS Power Point, MS Front Page, MS Outlook и Acrobat Reader. Последняя возможность нужна для профессиональных переводчиков, так как им часто приходится работать с pdf-форматом. Нас она мало интересует.

Давайте разберемся, что собой представляет работа с PROMT из других приложений. Например, в WinWord. Открыв любой офисный документ, вы можете использовать СМП тремя способами. Через появившийся пункт меню PROMT, новые кнопки панели инструментов, а также с помощью контекстного меню, вызываемого нажатием правой кнопки мыши. Никто не мешает вам назначить горячие клавиши для нужных пунктов меню (создав, таким образом, четвертый способ общения с СМП).

Удобнее всего контекстное меню. Оно содержит раздел "Переводы". Проведя над ним мышкой, вы откроете панель, содержащую переводы выделенного слова (у него может быть несколько значений).

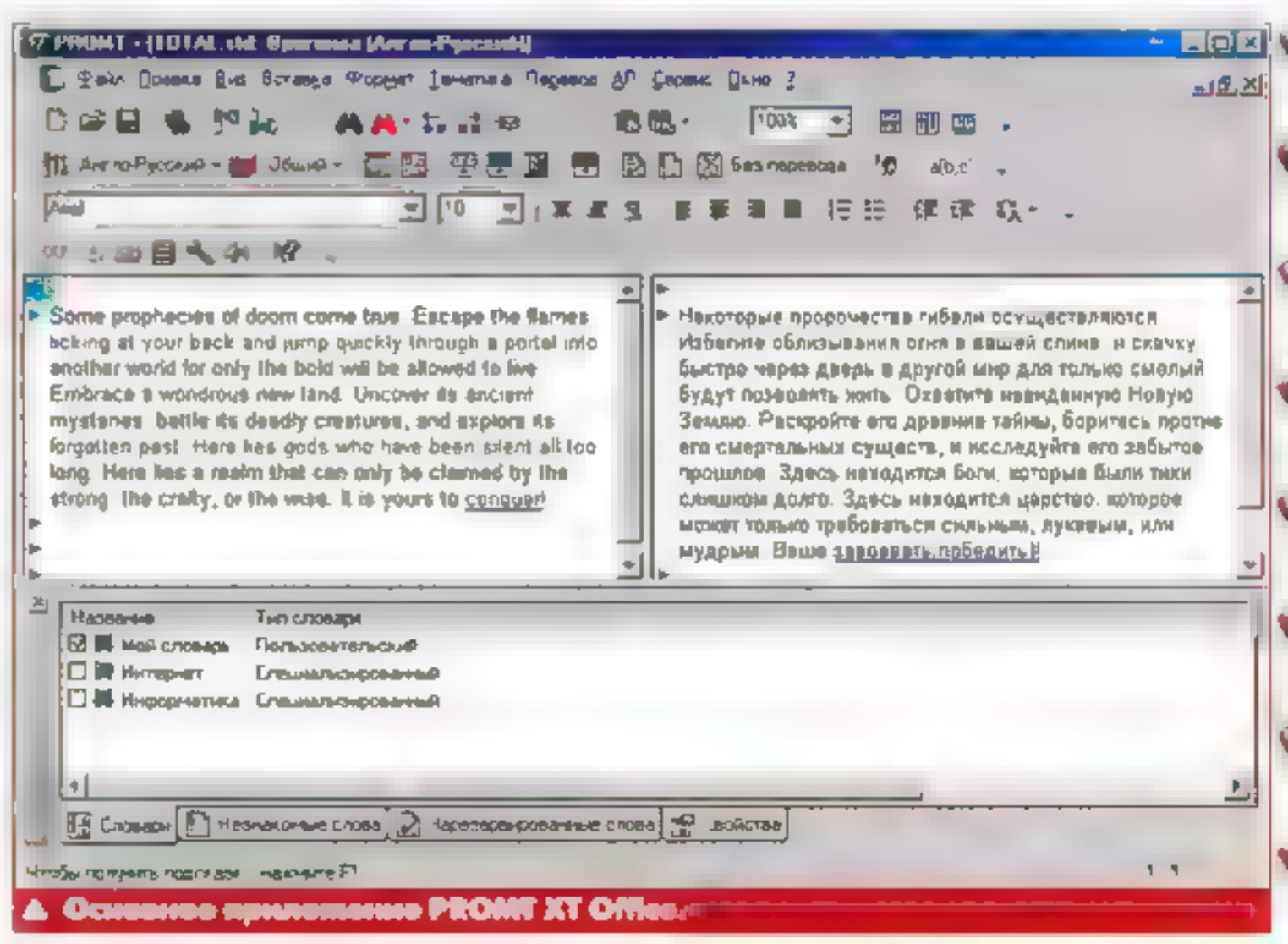
Так же есть возможность переводить текст небольшими фрагментами, абзацами и целиком. Для этого удобнее всего использовать кнопки панели инструментов. В них достаточно просто разобраться благодаря всплывающим подсказкам.

Примерно так же обстоит дело и с MS Internet Explorer. PROMT XT может перевести страницу полностью или только выделенный фрагмент. При этом вы сами решаете, будет результат перевода выведен рядом с оригиналом или же заменит исходный. При обработке страницы целиком можно все настроить так, чтобы результат появлялся в новом окне. Перевод можно подсвечивать фоном нужного цвета. Также существует функция запроса на русском, переводе его на другой язык и отправления на какой-нибудь поисковый сервер. Поддерживаются Altavista, Yahoo!, Lycos и другие популярные узлы.

Вообще же PROMT XT достаточно дружелюбен. Разобраться с его использованием в MS Outlook и Acrobat Reader достаточно просто. Вдобавок все утилиты, входящие в состав PROMT XT Office, а также программы их конфигурации размещаются в отдельной папке. PROMT ненавязчив. Интеграция и удаление осуществляются одним щелчком мыши.

Основы перевода

Наиболее удобным способом обработки текстов является использование PROMT XT в качестве самостоятельной программы. Для



Основное приложение PROMT XT Office

этого необходимо щелкнуть на Пуск/Программы/PROMT XT Family/PROMT

СМП предоставляет вам собственную визуальную оболочку, разработанную специально для переводчиков. Здесь все служит для облегчения вашего труда.

На картинке видно, что основная часть экрана разделена на две части (как две панели в Norton Commander). Вы можете работать с текстами на русском и иностранном языках одновременно. Небольшие треугольники, размещенные в начале каждой строки, позволяют по фрагменту текста на одном языке быстро находить его перевод в другом окошке. Соответственно, не придется тратить время на поиски, просто щелкните на треугольник. PROMT все сделает сам. Это возможности, к сожалению, лишены СМП линейки "Сократ".

После обработки текста многие слова будут подчеркнуты разными цветами. Красным — незнакомые слова, зеленым — зарезервированные слова, синим — слова с несколькими возможными вариантами перевода, желтым — слова из подключенных специализированных словарей, розовым — слова из пользовательского словаря.

Можно вести собственный пользовательский словарь, добавляя туда незнакомые для СМП слова (красный цвет). Зарезервированные слова (зеленый цвет) PROMT никогда не переводит. Синяя черта (под многозначными словами) помогает быстро найти те слова, в переводе которых СМП могла ошибиться.

Помимо всего перечисленного, PROMT обладает многими мелкими приятными функциями: настройкой шрифта, работой с большинством текстовых форматов (MS Word, rtf, txt, htm), созданием шаблонов, хранящих ваши настройки, автоматическим определением направления перевода (СМП сама решает, будете вы переводить с русского на английский или обратно). Чтобы лучше разобраться в особенностях программы, мы обратились к менеджеру по работе с корпоративными клиентами компании "ПРОМТ", Евгению Стаханову.

• • •

"Игромания" [И]: *Евгений, расскажите, пожалуйста, как "мыслят" СМП вообще и PROMT в частности.*

Евгений [Е]. При разработке системы машинного перевода решаются три задачи. Первая — это создание максимально большого словаря. Вторая — обучение системы грамматике. Третья — обучение системы распознаванию как можно большего количества устойчивых языковых оборотов.

[И]: *Не могли бы вы подробнее осветить каждую из этих задач?*

[Е]. При создании словаря наиболее важно правильно структурировать информацию. Например, существительные в русском языке изменяются по падежам и по числам, то есть для одного существительного может существовать до 12 разных форм. Для того чтобы правильно переводить слова в разных формах, в переводчике существует описание морфологии. В системе PROMT разработано уникальное по полноте морфологическое описание для языков. Множество окончаний для каждого языка хранится в виде древесных структур, что обеспечивает эффективный анализ.

[И]: *А как обучить машину грамматике?*

[Е]: Система перевода — это не транслятор, ограниченный рамками входной грамматики. Это сложная система, которая получает результат при любых входных данных.

Наша система относится к типу TRANSFER. Алгоритм перевода строится на трех процессах. Анализ входного предложения, преобразование этой структуры (TRANSFER) и затем синтез выходного предложения. Особенность PROMT'а в том, что метод TRANSFER применен нестандартно, с новым лингвистическим подходом.

[И]: *И в чем отличие?*

[Е]: Стандартный подход предполагает выделение анализа и синтеза всего предложения целиком. В основу PROMT'а положено представление процесса перевода как "объектно-ориентированной" организации. Если проще, то вместо последовательного TRANSFER'а всего предложения программа разделяет перевод на отдельные TRANSFER'ы. Язык — это живая, быстро изменяющаяся система: постоянно появляются новые слова, новые значения старых. Если пытаться анализировать все предложение целиком, то всего одно изменение в тексте застопорит процесс. А наша программа умеет узнавать отдельные части предложения и правильно их переводить.

[И]: *А в чем состоит ваше "ноу-хау"?*

[Е]: Нам удалось создать технологии на основе математического моделирования и нейронных сетей. В PROMT'е используются последние разработки в области семантического анализа и синтаксического разбора. В утилите есть лингвистические настройки, которые улучшают перевод специализированных текстов.

[И]: *Есть ли какие-нибудь тонкости в настройке PROMT до работы или во время перевода, позволяющие оптимизировать или упростить перевод?*

[Е]: Для получения качественного перевода текстов нестандартной тематики необходимо подключать специализированные словари. Пытаться перевести тексты по медицине или металлургии базовым словарем — бесполезно. Подключаются и отключаются словари кликом на чек-боксе в списке.

Если часть необходимой терминологии есть в одном словаре, а часть в другом, то можно одновременно подключить несколько специализированных словарей. При подключении нескольких словарей нужно определить их приоритет. Словарь, содержащий наиболее близкую переводимому тексту лексику, должен иметь высший приоритет. Значимость словаря определяется его положением в списке словарей. Сначала берутся переводы из самого "верхнего" словаря, затем из следующего и так далее. Словарь общей лексики, который в списке не показан, используется в последнюю очередь.

Следующий важный момент — это добавление нового списка слов. Это словарь пользователя, который необходим для настройки электронного переводчика. Ведь очевидно что в базовом и специализированных словарях не будет абсолютно всех необходимых вам терминов. Для обработки новых терминов в нашей программе есть специальная опция — "Редактор словарей". При добавлении слова в один словарь соответствующая словарная статья (или статьи, если переводов несколько) автоматически вводится в парный.

[И]: *Спасибо за ответы.*

Сократ

Продукты компании "Арсеналь" также интегрируются в MS Internet Explorer и MS Outlook. Что касается других приложений, то с ними дело обстоит иначе. "Сократ" обладает очень полезной функцией: вы можете перевести любое слово в любом Windows-приложении, просто выделив его и нажав Shift+правую кнопку мыши. Результат появится моментально во всплывающей подсказке. То, чего не хватает "Промту". Такой способ позволяет переводить не только отдельные слова и их сочетания, но и предложения и абзацы. Пожалуй, это основное достоинство "Сократа".

Для того чтобы воспользоваться "Сократом Персональным" (от "Профессионального" он отличается отсутствием дополнительных словарей), надо либо запустить основное приложение СМП и там открыть необходимый документ, либо поместить ваш входной текст в буфер обмена и после этого запустить СМП. В последнем случае текст переведется автоматически (Сократ сам определит направление перевода).

Что касается настроек, то они являются воплощением тезиса "Краткость — сестра таланта". Сократ предлагает пользователю лишь самые общие настройки, имеющие с процессом перевода мало общего. Однако это не мешает этой СМП конкурировать с таким титаном, как PROMT XT.

В "Сократе" отсутствует возможность находить переведенный фрагмент текста автоматически, используя оригинал. Приходится тратить время. Также утилита не имеет системы подчеркивания. То есть возможности тонкой настройки существенно ограничены.

Что касается интеграции СМП в другие продукты, то тут все просто. Три дополнительных кнопки в панели инструментов. С помощью первой можно перевести текущую страничку, вторая открывает окошко с настройками (здесь можно задать направление перевода и подключить/отключить дополнительные словари), последняя делит окно MS IE пополам. В верхней части появится перевод текста, а в нижней останется оригинал (вы можете читать оба текста параллельно). Помимо этого в контекстном меню появится пункт "Перевести".

Чтобы понять механизмы, лежащие в основе работы "Сократа", мы обратились к менеджеру компании "Арсеналь" Олегу Чекалину.

• • •

[И]: *Олег, расскажите, как думают СМП и "Сократ" в частности. В чем плюсы "движка" вашей утилиты?*

Олег [О]: С системами машинного перевода (СМП) дело обстоит одновременно и просто и сложно. Часто приходится слышать, что они не оправдывают своего названия. Что перевод слишком грубый, часто неточный. Что ж, это почти правда. Однако здесь дело здесь не столько в самих СМП сколько в том, что их воспринимают как личность, способную понимать и транслировать чужую мысль. Слишком мы привыкли к тому, что человеческая речь (устная или письменная) — единственное средство для передачи информации. Но это не совсем так. Мы автоматически приписываем языку не свойственные ему функции. На самом деле выражение "найти общий язык" относится скорее к сфере эмоционального контакта, а не к обмену информацией.

Вот это неувязка и всплыла на поверхность при попытке научить компьютер "работать" переводчиком. Идея, лежащая в основе переводчика, обманчиво проста. Любой студент может при известной заинтересованности запрограммировать простой механизм разбора текста и замены каждого встретившегося иностранного слова на соответствующее русское. Мы получим отличный буквальный перевод, так называемый "подстрочник". К сожалению, понять написанное будет практически невозможно. Связность и осмысленность перевода при этом недостижимы из-за "бессилия" простого набора отдельных слов передать значение высказывания.

Известно, что знаменитый напиток Coca Cola на 99% состоит из воды и жженого сахара. Оставшийся один процент является самым страшным секретом компании-производителя. Если помнить об этом, когда мы говорим об устройстве ядра переводчика "Сократ", то можно с уверенностью сказать что на 99% он состоит из специального переводного словаря и механизма автоматического формирования словоформ, то есть склонения, спряжения.

Детальный разбор работы "мозга" машинного переводчика — тема, достойная не одной докторской диссертации. А подготовить и защитить такую диссертацию можно на факультете лингвистики РГГУ (Российского Государственного Гуманитарного Университета).

[И]: *"Сократ" очень прост в настройках, но наверняка вы можете дать несколько советов.*

[О]: Переводить тексты с помощью "Сократа" предельно просто. Процесс интуитивно понятен каждому и не нуждается в комментариях. Большинство настроек программы отражаются в первую очередь на удобстве работы. Можно добиться удобного именно для вас режима выполнения перевода. Автоматическое сворачивание окна программы при запуске, помещение результата перевода в буфер обмена и многое другое.

Отдельно стоит упомянуть лишь одну функцию, делающую "Сократ" незаменимым помощником для тех, кто владеет английским языком на уровне "читаю и перевожу со словарем". Утилита умеет быстро переводить фрагмент текста из любого приложения во всплывающей подсказке. В процессе чтения текста, например, в MS Word или страницы в IE, можно выделить встретившееся незнакомое слово или непонятную фразу, нажать Shift+правая кнопка мыши, и программа мгновенно покажет полный перевод в маленькой желтой подсказке рядом со стрелкой мыши. Никаких всплывающих окон. Никакого переключения между приложениями.

[И]: *Поставляются ли к "Сократу" дополнительные специализированные словари?*

[О]: С "СОКРАТ Интернет" поставляется несколько специализированных словарей, позволяющих точнее переводить тексты определенной тематики.

[И]: *Спасибо за ответы.*

PROMT XT vs. Сократ Персональный

Сразу оговоримся, что тестировать отдельно СМП, встроенные в другие приложения (например, MS IE), мы не будем. Любая часть СМП использует один и тот же "движок", поэтому результаты тестирования везде будут одинаковы.

В качестве английского текста мы взяли часть предыстории к игре **Heroes of Might and Magic IV**. Оригинал выглядит так: "Some prophecies of doom come true. Escape the flames licking at your back and jump quickly through a portal into another world for only the bold will be allowed to live. Embrace a wondrous new land. Uncover its ancient mysteries, battle its deadly creatures, and explore its forgotten past. Here lies gods who have been silent all too long. Here lies a realm that can only be claimed by the strong, the crafty, or the wise. It is yours to conquer!"

Вариант "Сократа": "Некоторые пророчения судьбы осуществляются. Избегите пламени лежа на вашей обратной стороне и прыжок быстро через портал в другой мир для только жирного шрифта будет позволен жить. Охватите (обнимать) чудную новую землю. Откроите свои древние тайны, боритесь свои чрезвычайно творения и изучаите свое забытое прошлое. Боги здесь лжи которые были тихий все слишком долго (длиной). Здесь лежит (лгать) области, которая может только предъявлена прочным, ловкий, или мудрый. Это — ваше, чтобы завоевывать!"

Результат PROMT XT: "Некоторые пророчества гибели осуществляются. Избегите облизывания огня в вашей спине, и скачку быстро через дверь в другой мир для только смелый будут позволять жить. Охватите невиданную Новую Землю. Раскройте его древние тайны, боритесь против его смертельных существ, и исследуйте его забытое прошлое. Здесь находится боги, которые были тихи слишком долго. Здесь находится царство, которое может только требоваться сильным, лукавым или мудрым. Ваше завоевать (победить)!"

Правильный перевод литератора: "Пророчества сбываются. Спасайтесь от пламени, лижущего вашу спину, быстро прыгайте в другой мир через портал, ибо выживет лишь смелый. Повелевайте чудесной новой землей. Открывайте ее древние тайны, сражайтесь с ее смертельными созданиями и исследуйте ее забытое прошлое. Здесь спят Боги, так долго хранившие молчание. Здесь целый мир, который покорится только сильному, ловкому и мудрому. Завоюйте его!"

Конечно, высказывание Гоголя (см. начало статьи) компьютеру не знакомо, и от всего машинного перевода веет подстрочником (дословным переводом). Но зачатки верного склонения и спряжения существительных уже есть.

Возникает ощущение, что PROMT XT справился со своей задачей лучше. Слово "bold" он перевел корректно и уловил смысл двух предпоследних предложений. Также он верно определил падежи. Перевод позволяет понять мысль, заложенную в оригинал.

Перевод "Сократа" очень похож на дословный: неправильный выбор значений при многозначности. Ведь слово "bold" означает не только "жирный шрифт", а слово "lie" — не только "лгать". Но смысл перевода разобрать тоже можно.

В чем причина возникших ошибок? Да все в тех же трудностях, о которых говорили менеджеры конкурирующих продуктов. Это выбор значений в многозначных словах, а потом подбор соответствующих окончаний для них (также выбор множественного/единственного чисел и мужского/женского родов). Хотя некорректных результатов много, есть и абсолютно верные переводы, которых, безусловно, больше получилось у "Промта".

Помимо качества перевода нужно отметить его время. "Сократ" справился со своей задачей за пять-шесть секунд, а PROMT потратил времени примерно в 3-4 раза больше.

• • •

"Сократ" можно посоветовать тем, кому нечасто приходится переводить тексты. В этом случае его скорость, отсутствие тонких настроек и возможность получать перевод во всплывающей подсказке окажут неоценимую помощь в работе. Однако для профессионального переводчика он не так подходит, как "Промт".

СМП PROMT идеален для тех, кто переводит много и часто и кому важно качество результата. Тонкая настройка, пользовательский словарь, ассоциированная память. Все это удобно, когда нужно переводить сложные тексты и часто. А вот для человека, которому важно быстро и единожды перевести какой-то фрагмент, все это — помехи.

Удачного вам перевода. И пускай никто не облизывает огонь в вашей спине... ■

БЕЗУМНЫЙ МАРКС

Заткнись и рули, я то сам призраком станешь в моем имени главное не то, что я Маркс, я то, что безумный!

А Карл Маркс говорил, что по Европе бродит призрак коммунизма.

ИГРУШКИ

PAN VISION

1С snowball.ru технологии творчества

GRIN




Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 205-9001, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

Nemezide
igusev@onega.ru

В ОБИТЕЛИ ЗЛА

Снять хороший фильм по игре — задача не из простых. Снять хороший фильм по культовой игре — еще труднее.

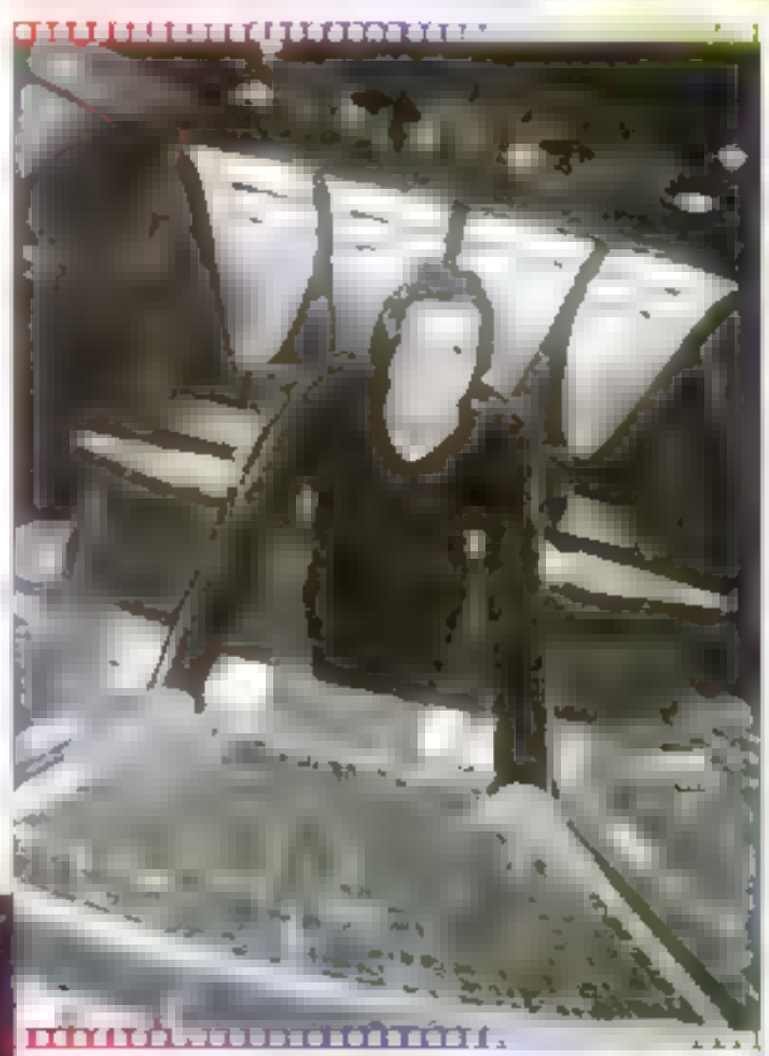
Долгое время фильмы по мотивам компьютерных и видеоигр получались откровенно дрянными. Один за другим в прокате провалились Mario Super Bros., Street Fighter, Double Dragon. В Голливуде стали поговаривать о "проклятье игр". Первым, кто сумел сохранить на должном уровне дух игры и сделать вполне приличный фильм, стал англичанин Пол Андерсон. 15 февраля 1994 года состоялась премьера зрелищного боевика Mortal Kombat, и кассовые сборы [illegible] заставили затаить дыхание любителей Андерсона [illegible] удивить рекордом и простым зрителям.

Прошло несколько лет, Пол вновь взялся за "мортальный" экран, но [illegible] экран и снова в руках [illegible] знаменитая легендарной Resident Evil. Первоначально снимать RE должен был Джордж Ромеро, режиссер одного из самых известных ужастиков — "Ночь живых мертвецов". [illegible] ему наверное понятна и близка тематика зомби, однако продюсеры в [illegible] устроил сценарий, написанный Ромеро. В принципе [illegible] вернуть сценарий Ромеро, был не так и [illegible] ознакомиться с ним (если проследуют по адресу www.totallyre.com/romero-script/script.txt), но не в полной мере соответствовал принципам современного боевика. Продюсерам [illegible] нужен был один из знаменитых зрительных ужастиков "живых мертвецах", им был нужен зрелищный блокбастер. С такими мыслями они вышли на Пола Андерсона и не прогадали. Почему? Об этом [illegible]

Кто виноват и что делать...

Изначально Resident Evil был довольно рискованным проектом. Да, одноименная игра благодаря своей популярности даже угодила в книгу рекордов Гиннеса. Но игра и фильм — [illegible] вещи. Игра о поединках зомби, коих необходимо изрубить, расстрелять, взорвать, имеет [illegible] фильм о зомби. Серьезные взрослые люди не пойдут на такое кино, [illegible] предпочтение, как же, "Играм разума".

▲ Милла Йовович, Мишель Родригез, Эрик Мабиус. Картина "Явление Христа народу".



▲ Скромный английский геймер Пол Андерсон.

▲ "У-ху, я самый модный и, видимо, самый красивый..."

Деньги на ветер никто не выбрасывает. Женщины выбирают более мягкие, лиричные фильмы. Как видите, прогадать и остаться без зрителя довольно легко.

В Голливуде на Resident Evil денег дать побоялись. Финансовые вложения пришлись из Европы. Фильм был снят на деньги европейских продюсеров, съемки проводились на территории Великобритании и Германии. Компания Constantin Films до RE сняла несколько неудачных фильмов (вроде All the Queens Men), и новый проект Пола Андерсона оказался для нее отличным шансом попрыгать положение.

Рабочим названием картины стало Resident Evil: Ground Zero, а выйти на экраны кинотеатров фильм был должен в конце октября 2001 года, на Хэллоуин. Работу над фильмом не завершили к назначенному сроку. Название, кстати, тоже претерпело изменение — отрезали слово, очетание Ground Zero.

Премьера Resident Evil состоялась 15 марта 2002 года. Фильм отлично стартовал, собрав только за первых три дня проката свыше 8 миллионов долларов. Затем дела пошли хуже: резкое падение сборов в США, и в итоге около 40 миллионов долларов, собранных на территории Северной Америки. Однако мировой прокат окупил все затраты на производство Resident Evil (отдельное спасибо Азии, где серия игр RE издавна пользуется сумасшедшей популярностью). Отечественный зритель уже может посмотреть фильм Пола Андерсона на большом экране — Resident Evil после долгих перипетий было таки закуплен для проката в России. По неизвестным причинам прокатчики [illegible] на чего не приняли во внимание народную любовь к Милле Йовович и режиссеру Mortal Kombat. Однако ближе к телу, точнее, к фильму.

Totally Dead Zero

Андерсон снимает стильное кино, и это один из его основных козырей. Даже

▲ Иди к мамочке, маленький.

▲ Сцена прощания с любимой женщиной.

▲ Глаза боятся, а руки делают.

▲ "Обед! Все на обед!"

[illegible] расположенной под передвижным [illegible] Крепкого орешка

[illegible] Umbrella не носит ко[illegible] Алиса всё ещё в [illegible] прошлого дня

[illegible] Gokingsley из Берлина [illegible] Movie Database http://us.imdb.com

Resident Evil — тот фильм, который должен был быть и не стал Tomb Raider. Если вы перестали верить в возможность [illegible] видеоигры на большом экране, вы можете [illegible] вере. Если вы не [illegible] только потому, что они хотят по мотивам игры, вы очень многое теряете. Пересмотрите свои предубеждения, хотя бы ради [illegible]

△ / △

Resident Evil не оправдал полностью возложенных на него надежд. Кассовые сборы оказались ниже ожидаемых. [illegible] Пол Андерсон не из тех, кто быстро сдается. Еще до премьеры "Обитателей зла" он задумал делать новый. Да и сюжетная линия RE выглядит [illegible] не завершенной. Поэтому ждем 2002–3 года, когда на экраны кинотеатров выйдет **Resident Evil 2: Nemesis**. Среди актеров "старичков" Милла Йовович и Эрик Мечум, к ним вернувшихся **Мира Сорвино** в роли Джил Валентайн и миллион зомби в массовке. ■

НОВОСТИ

Quake III Arena

www.batmite.com

Модификация SuperHeroes Arena, над которой ее автор работал около двух (!) лет, наконец-то увидела свет. Но этот раз игроку предстоит перевоплотиться в настоящего супергероя, который обладает различными спецспособностями и умениями, 7 классов, около 70 монстров, а также новый игровой режим "Поймой цыпленка". Достаточно для того, чтобы почувствовать себя хотя бы чем-нибудь Суперменом, Бэтменом или, на худ[illegible] человеком-пауком.

www.geocities.com/men1cme1man

Еще один любопытный мод [illegible] Advance Q3. Его механика заключается в возможности прокачки героя. За каждые 3 набранных фрага уровень вашего персонажа повышается на один пункт. За каждую смерть — на столько же понижается. Чем уровень выше, тем лучшее оружие [illegible]

www.planetquake.com/proball

Совсем немного осталось до выхода Q3-модификации Proball. Мод в определенной степени понравится любителям игры регби. Цель игрока — подобрать некий светящийся шар и доставить его на базу противника. В итоге получается что-то вроде Capture the Flag, только с одним флагом.

www.planetquake.com/defrag

На компакт-диск к одному из последних номеров [illegible] выкладывали мод Defrag. Для тех, [illegible] мое событие пропустили, вкратце напомню: эта модификация служит для тренировки различных [illegible] прыжек, пробежек и прочих трюков. Слишу сообщ[illegible] что на сайте разработчиков (см. ссылку) появилось но[illegible]

QUAKE III ARENA

Hunt

www.planetquake.com/modifia

Hunt [illegible] Save the Universe » Escape from Hell [illegible] Quake 2 [illegible]

Рейтинг "Мании"

UNREAL TOURNAMENT

WeaponMage

http://members.lycos.co.uk/parser

▲ Все эти убийственные прелести — следствие всего лишь пары взрывов Hatchet Bomb [illegible]

[illegible] ? [illegible] WeaponMage [illegible] или [illegible]

К [illegible] ? WeaponMage — очередная [illegible] новых пушек [illegible] для распространения [illegible] труда [illegible]

[illegible] идея модификации [illegible] мне [illegible] и я вас всех [illegible]. Правда [illegible] на фоне [illegible] между [illegible] Любое оружие из [illegible] убивает обычно с первого раза, реже — со второго выстрела. Причем убивает с замечательными спецэффектами: разлетающимися [illegible] и уже упомянутыми [illegible] атрибутами. Кроме [illegible] даже не нужно особенно прицеливаться. Бесконечные боеприпасы только способствуют [illegible].

Главные же герои действия — новые пушки — представлены следующими образцами:

Ges bio-shotgun — заменяет собой ges bio rifle. Выстреливает сразу кучу комков зеленой слизи, которые момен[illegible]

SAS Shotgun [illegible]

Shock rocket [illegible]

Pulse cannon [illegible] плоть [illegible] время [illegible] Альтернативный [illegible] цель [illegible] не всем [illegible] заканчиваются [illegible] даже для [illegible]

Flamethrower [illegible] как пулемет [illegible] из первого **Unreal**. [illegible] вполне достаточно, чтобы [illegible] свет в конце тоннеля.

Infantry dispatcher [illegible] cannon. Выстреливает [illegible]

[illegible] введенных можно на все том же сайте.

◆◆◆

http://tremulous.sourceforge.net/

А вот очередная полная конверсия [illegible] Tremulous обещают нам перенести Quake [illegible] Tremulous [illegible]

www.speedcapture.com

[illegible]

Unreal Tournament

www.forumplanet.com/gamespy/topic.asp?fid=1422&tid=770764

[illegible]

www.planetunreal.com/fordy

[illegible]

НОВОСТИ

www.planetunreal.com/utnewbie

Замечательный сайт Unreal Editing Newbie, посвященный редактированию мира на Unreal Engine, предоставляет инструкции и разнообразную информацию [illegible] начинающим [illegible] в их селектов работы с движком — от знакомства с UnrealEd и [illegible] простейших карт до написания UScript-[illegible] модификаций. Кроме того, на сайте можно поучаствовать в дизайнерской забаве "chain map", когда один человек делает кусочек карты и передает ее следующему, а тот дописывает часть и так далее. Обычно [illegible] производит [illegible]

http://ut.barryworld.net/unrealtut

Both Mass Map Making [illegible] ему мап-дизайну, но, в отличие от предыдущего ресурса, [illegible] на ином, понятном. Дизайнеру предлагается [illegible] карты [illegible] вать, что по-настоящему хитовые карты всегда строятся исключительно в одиночку.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

БАЗА ДАННЫХ ПО КЛУБАМ НА КОМПАКТЕ

[illegible] России находится на компакте в разделе Инфобанк.

[illegible] родом, так что найти клуб, [illegible] просто. Если, уважаемые [illegible]

[illegible] секунд. В боевом режиме снаряд моментально попадает в цель, взрывается как ракета, и осколки взрыва в разные стороны летят маленькие [illegible] режим лучше не [illegible]. Летят они очень быстро и кроме того отражаются от преграждений. В альтернативном режиме оружие просто стреляет этими отрезками вперед. Скорострельность в обоих режимах — просто бешеная, что выделяет hatchet bomb среди других пушек.

Говорить о балансе в WeaponMage просто глупо: оружие слишком разрушительно, чтобы его можно было сбалансировать. Модификации это не нужно: со своей задачей — помочь разобраться не задумываясь [illegible] техникой — она справляется на ура. Фантастическая модификация имеет и обратную сторону — успешные попытки суицида происходят чересчур часто. Но все эти недостатки не существенны рядом с главным козырем мода — бешеным драйвом (вернее, уже не драйвом, а скорее дисторшном :))

Рейтинг "Манни": ■■■■■ 5/5

Обзор карты de_chateau

Мы продолжаем [illegible] патчами к CS. [illegible] de_chateau [illegible] 5.

[illegible] gladiator@nightmail.ru [illegible] 2) Очень интересно. Продолжайте в том же духе. 3) Подробные статьи меня не интересуют. Лучше выкинуть на [illegible]. Кроме того, [illegible] приветствуются ответы на вопрос: ***какого рода статьи вы хотели бы увидеть в подразделе Deathmatch, посвященном Counter-Strike?*** Принимаются как конкретные предложения, так и [illegible] темы статей.

Общее впечатление

Начнем с сюжета, [illegible] для этой карты. Он как это бывает, отдает некой бредятиной. Кто-то пород общий проект решить свою [illegible] всем бы такие "[illegible]" [illegible] не по[illegible] и решили подорвать [illegible] гордовское капиталовложение — из за[illegible] и верно.

Если закрыть глаза на сюжет, то карта получилась классной. Дизайн, как и у всех карт, входящих в официальную поставку CS и патчей к нему, вышел, несомненно, красивый. Сколько ни пытался к чему-нибудь придраться — не вышло. Даже как-то обидно стало.

Насчет баланса пока помолчу — о нем вы сможете узнать несколько позже. Что касается кемперских мест — ну их тут слишком много, хотя большинство так и остаются невостребованными.

Тактика для террористов

Все козыри террористам, ибо — впрочем, читайте дальше.

Задача "терроров" — заложить бомбу. Всего на карте 2 bomb place (см. рис. 1, 2), причем к первому вы можете по

пасть за считанные секунды (примерно за 8-10), а вот бедные "контры" туда бегут на много дольше. Поэтому — вперед и с песнями атаковать первый bomb place.

Атака bomb place №1

Его прелести мы расписали выше, теперь скажем о гадостях. Видите, сколько окон смотрят на bomb place? Для кемперов из отряда CT — просто раздолье! Ну а T остается только сидеть у бомбы и смотреть в оба. Очень помогают предметы вроде тренировка в **Moorhuhn** и иже с ним, знаете ли. Но давайте приступим к конкретным действиям.

Команда из пяти человек. Трое, а то и четверо бегут к самому bomb place. Именно они будут ставить бомбу и ее соответственно, охранять. Двое же сокламовцев бегут на кемперские позиции (см. **рис. 3, 4**). Придется немного повоевать с набежавшими CT. Если позиции успешно отвоеваны новоиспеченным кемпером-террористом придется хорошенько пострелять по противоположным и боковым окнам — там "контры" в любом случае будут раньше, да и незачем туда террористам бежать. Вот таким способом обороняйте бомбу. Кстати, если вы потеряли одного из кемперских мест, обязательно сообщите об этом своим клановцам. Пусть они знают, откуда еще тоже ожидать нападения.

Таким прямо сказать примитивным способом вполне можно выиграть, и даже без особых затруднений, если, конечно, подчинять я в ем правилам, но — не слишком интересно, что вы не находите? Давайте-ка поищем что-нибудь более динамичное и захватывающее.

Динамичное

Два человека бегут к bomb place и сразу же роняют бомбу. Один человек бежит к вышеупомянутым кемперским местам, что ему там делать, понятно всем? Два человека бегают по карте, хотясь на бедных CT и расправляясь с ними в самых неожиданных местах.

Так выиграть будет гораздо сложнее, но если вы играете не на корову, а просто с друзьями — этот способ как раз для вас.

Атака bomb place №2

По-своему об этом bomb place несмотря на то, что для террористов это слишком неперспективный вариант. CT добегают сюда секунд за 7-8, а T приходится потратить около 5.

Если "контры" не побежали на верхние этажи, то им будет довольно честным. Зато рывок есть гранатами — куда и сколько человек побежит, значения не имеет, и кидайте их в CT. Может быть, вам удастся выбить их из колеи. Далее дело мастерство — кто кого пристрелит. Пространство вокруг арены очень невелико (вы ведь не побежите на саму арену?), и поэтому нужно брать что-нибудь большое и скорострельное, например, 5

Еще раз повторяю, какой вариант ни вы бы ни выбрали, вам всюду будут противостоять кемперы — самая главная проблема, в остальном тактика простенькая.

Тактика для контр-террористов

Естественно, занимать все кемперские позиции и со всех ног бежать к первому bomb place. Стрелять надо метко и быстро, и чтобы глазастые террористы не раз-

лукавили вас за пару секунд. В бесполезные походы за удачей в черт знает какие уголки карты пускаться не следует — толку не будет. На позициях все должны начать синхронно — в этом случае террористам придется худо.

Все позиции отображены на **рис. 3, 4, 5, 6, 7**.

Для обеих сторон скажу: не теряйте время зря и выучите все ходы и выходы к основным местам карты. Бежать туда исключительно с ножом. На этом, в общем-то, все. ■

Return to Castle Wolfenstein

ТАКТИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО. ЧАСТЬ II

Оружие и тактика стрельбы

Каждое оружие в RtCW уникально [illegible] MP40 и Thompson [illegible]

Пистолеты

Colt 45 и Luger [illegible] 32 [illegible] 8 [illegible] 50 [illegible]

[illegible]

Автоматы

[illegible] 3-4 патрона [illegible] НЕЛЬЗЯ [illegible]

[illegible]

MP40 [illegible]

Thompson [illegible] 30 патронов [illegible]

STEN [illegible] 32 патрона [illegible]

Пулеметы

Стационарный пулемет MG42 [illegible] 20 [illegible]

Venom [illegible]

Продолжение следует

JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST

Путь джедая. Часть II

Приветствую тебя, неутомимый джедай! В прошлый раз ты познакомился с нашим главнейшим оружием — световым мечом. Но есть, есть на просторах нашей галактики, той самой, далекой-далекой, такие противники, против которых световой меч бессилен. Ибо пользуются они не только оружием, но и Силой. Сила — наш великий дар, юный падаван, и еще великое проклятие. Пользоваться ею надо с умом. В умелых руках Сила — грозное оружие. Но не только джедаи нашей Школы умеют укрощать проявления Силы. Отступники — темные джедаи — создали свою Силу. И они ими владеют в совершенстве. Будь спокоен. Как с ними бороться? А вот пройдешь Академию Джедая — узнаешь. Добро пожаловать!

Универсальное оружие

У каждого джедая — 12 силовых проявлений. Пять первых и три последних из них общие для джедаев обеих сторон. Ну а средние четыре — специализированные

Вначале лечу, а далее пешку!

...и простертой ладонью... отбрасывает противника на пару метров. Эффект довольно мощный, сравнимый с некоторым уроном. Но не... бить этой Силой исключительно... оборонную. Ее... не дмухать есть Силы и покруче. Но вот в тактическом плане ее пользу трудно переоценить. Этой Силой можно... сорвать... в атаку. Он будет... несколько секунд... в... Вметать в комнату одним жестом... на... с... несколькими ударами добить в... Не... это... А уж... по... уровня... платформы... Из таких уровней... ведь... можно... в... врагов.

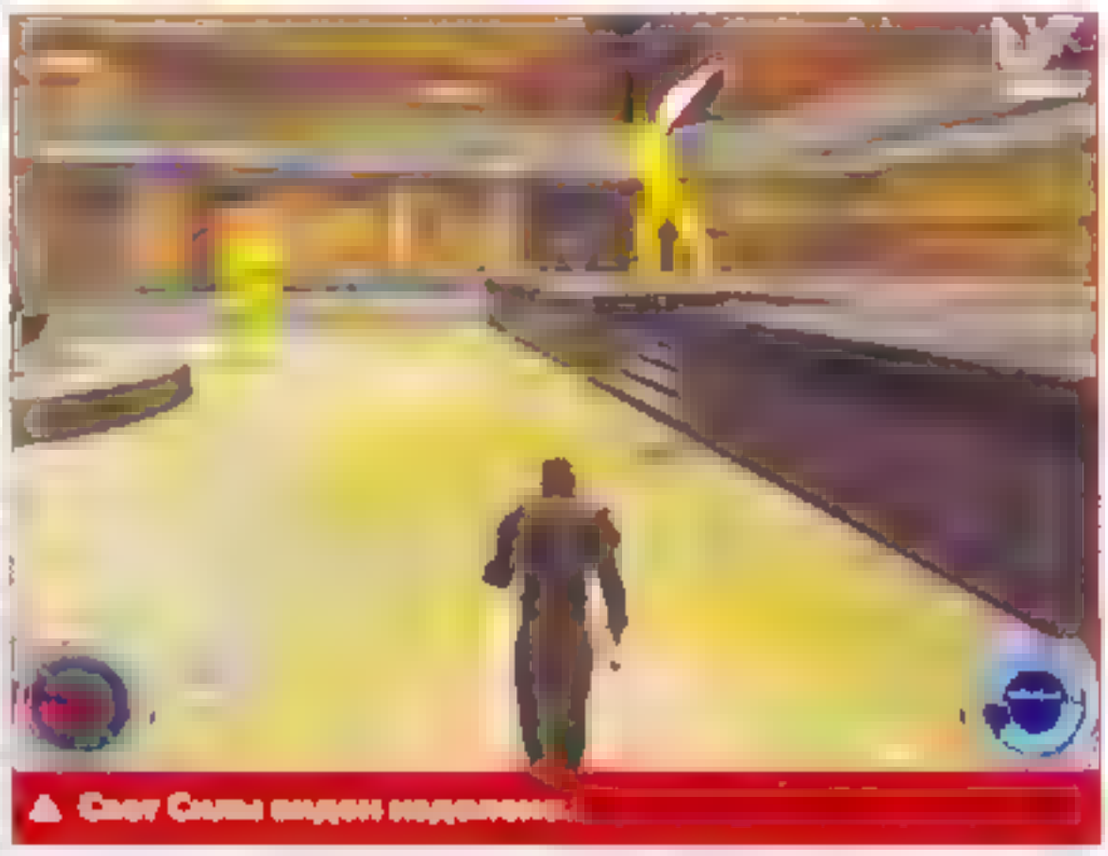
Притягивание — ...предыдущей Силы. В тактическом плане не менее полезна. Теперь вместо того, чтобы носиться по всей комнате и добивать озверевших противников, можно просто несколько раз взмахнуть мечом — ведь в ее... они оказываются у ваших ног.

Замедление — Сила, которая в сингле было едва ли не самой востребованной в мультиплеере... не изменилось. Раньше при применении этой Силы время вокруг джедая замедлялось, а теперь он просто движется быстрее. Если среди наших читателей есть матерые физики, они вероятно возмутятся, а не одно ли и то же. Ведь в мире все относительно. Нет, братцы-кролики, не одно. Ведь ускоряется только джедай, но не сам мир. Время по-прежнему течет все так же неумолимо. В сингле все противники замедлялись, и это помогало провернуть не одну хитрую комбинацию. А в мультиплеере джедаи все-таки бегают быстрее, и никаких ощутимых пользы от этого нет.

Видение — еще одна Сила, пользоваться которой сомнительно. При применении этой Силы все противники начинают ярко подсвечиваться. Якобы это помогает видеть их в темноте. Но в втором уровне мастерства противники видны даже сквозь стены, а на третьем у джедая появляется... позволяющий... от снайперских винтовок. Все это... не... Вот... оплатить... 16 очков опыта за... не... в... Впрочем, они не так уж часто используются. А в режиме дуэли на мечах эта Сила представляется... Сила...

Меч-кладенец

Пятью вышеописанными Силами может пользоваться джедай любой... Но вы... чем. Не... есть Силы, которые доступны только одному джедаю... Световой меч... Оружие... из носимых мечей. **Атака мечом**, **Защита мечом** и **Бросок меча**. Ну... развивать... Атаку на третьем уровне... на... Двойную атаку...



Свет Силы видим издалека.

...ку. Нет... на **Защиту меча** джедаи... во... ветовым мечом... удары... ников... между делом... пули и... лазер.

А вот **Бросок меча** — это... не... Ведь на... прорехи. Ведь им можно дистанционно управлять в воздухе. При хорошей реакции и максимально прокачанном навыке с вами вряд ли кто-то сможет тягаться. Только не забудьте, что дальность полета меча и количество отражений от стен зависят от количества оставшейся энергии. Чем тот быстрее тает. Знаете, что мне напомнил бросок меча в **Jedi Knight 2**? Есть такая старая, но очень симпатичная игра — **Little Big Adventure 2**. Так вот... магический шарик... наряд летает по таким же принципам... бросок отнимает энергию, а количество отскакиваний от стен зависит от того, сколько энергии осталось. Ностальгия — сильная штука. Эх, были времена... Но тут редактор настойчиво машет руками, чтобы я закончил. Жаль, а я было расчувствовался... В следующий раз, дорогие мои падаваны, я поведаю вам о приемах, которые зависят от цвета ваших кармы. До пребудет с вами Сила! ■

ОПЕРАЦИЯ FLASHPOINT

ТАКТИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО

В первой части статьи несмотря на название вы не найдете конкретных тактических советов по мультиплееру Operation Flashpoint. Все это будет ждать вас в серии информативных руководств, которые мы опубликуем в ближайших номерах "Игромании". Сегодняшний же материал введет вас в курс новых эффектов OFP мультиплеера и расскажет об основных технических и программных требованиях.

Техчасть

Чтобы успешно поиграть в мультиплеер OFP нужно первым делом добиться соответствия вашего компьютера ряду технических требований, которые могут показаться весьма строгими.

Но если игры, а вернее, ее версии. Дело в том, что разные версии Operation Flashpoint заметно отличаются друг от друга. К примеру, те, кто располагает только версией 1.0, вряд ли смогут сыграть в мультиплеер. После релиза Resistance в ходу версия 1.76, до которой данный аддон обновляет игру. Также можно попытать счастья с версией 1.46, на которой основана официальная российская локализация от компании "Бука".

Теперь перейдем к технической составляющей компьютера. Естественно, он должен изначально соответствовать системным требованиям игры. Подключение к Интернету должно быть на скорости не ниже 33600 (желательно 56K, идеально — выделенная линия). Если вы планируете заняться OFP с отдельными серьезными целями, то не лишнее бы обзавестись хорошим джойстиком для управления техникой и качественной гарнитурой с микрофоном, чтобы использовать программы голосовой связи.

Наконец, несколько слов о том, какое дополнительное программное обеспечение необходимо иметь на компьютере. В старые добрые времена для поиска игр в Интернете использовалась привычная всем программа GameSpy. После выхода версии с поддержкой выделенного сервера поиск столкнулся на заслуженный отдых, а коронной программой стала программа AllSeingEye (см. ссылку внизу, а также саму программу **на нашем компакте**), позволяющая видеть все выделенные сервера в Интернете. Соответственно, чтобы не носиться по сайтам и форумам в поисках адреса выделенного сервера, неплохо бы завести эту программу. Также если вы планируете действовать в составе регулярного формирования и позволяет связь, не лишне будет завести программу обмена голосовыми сообщениями в время игры, чтобы можно было координировать свои действия и принимать оперативные тактические решения. Вообще в OFP уже есть встроенная голосовая связь, и ее можно включать клавишей Caps Lock по умолчанию. Однако звучание вполне на очень неважнецкое, в результате чего включение встроенной аудиосвязи значительно тормозит игру как у передающего, так и у всех остальных игроков. Более того, сервер может не справиться с передачей информации и рухнуть, испортив всем настроение. Поэтому практически на всех серверах OFP запрещено пользоваться встроенной аудиосвязью. В качестве альтернативы предлагаются две наиболее популярные программы голосовой связи — Roger Wilco (*be.pp.ru/ofp/rw_mk1c.exe*) и Bolt eCom (*raf.ath.cx/audiocomms/bfc_client_v132.exe*). Их также можно взять **с нашего компакта**.

Где и как играем

Так уж повелось, что мультиплеер Operation Flashpoint практически полностью проводился в клубах. "Ну поставили мы этот ваш Flashpoint у себя в клубе, зашли двумя командами, в одной водитель БМП-шку на подъеме заглушил, так оно с горки скатилось и передавило весь отряд!" — жаловался один клуб-стратегист. В клубах более популярны игры действия, такие как Counter-Strike и Quake 3, а не Operation Flashpoint с его неторопливым, опирающимся на грамотную тактику командным геймплеем, где действия зачастую происходят на открытых просторах значительного масштаба.

Зато в Интернете желающим поиграть в Operation Flashpoint настоящее раздолье. Игроков и серверов более чем предостаточно, так что можно попробовать себя в любой разновидности режимов сетевой командной игры.

Team Deathmatch — сражение команд на одной из сетевых карт. Правило простейшее — не нужно захватывать и тащить флаг или оборонять объекты, игра ведется просто на тики. Хороший режим для новичков.

Capture the Flag — пожалуй, самый популярный режим сетевой игры. Суть практически ничем не отличается от сути аналогичных режимов в других играх — хватаем вражеский флаг и тащим его к себе на базу. Различаются только способы захвата флага — в Operation Flashpoint за вражеским флагом можно лихо укатить на БМП или танке, а то и подлететь на вертолете.

Capture and Hold — вариант командной борьбы за сектора на карте, за удержание которых команда получает очки и дополнительную технику.

Attack/Defend — менее популярный, но не менее интересный режим, в котором одна команда охраняет объект, а вторая пытается его захватить.

Дуэль снайперов, проводящаяся на базе режима Team Deathmatch. Пожалуй, самый сложный и требовательный к игрокам сетевой режим. Проводится в двух вариантах: противостояние снайперов 1х1 и противостояние двоек, состоящих из снайпера и автоматчика прикрытия.

▲ Заходим. Грамотное использование скалистого рельефа — залог постоянного победы.

Благодаря мощному инструментарию для Operation Flashpoint было создано множество интересных сетевых модификаций вплоть до RTS-мода в чем-то похожего на мультиплеер Command&Conquer Renegade.

Подключение к сетевой баталии не будет проблемой для любого кто хоть немного знаком с принципами игры в Интернете. Единственное что может вызвать некоторые затруднения это поиск сервера. Если вы играете в одиночку проще всего использовать вышеупомянутую программу AnSwingEye. Намного проще тем кто входит в состав регулярных сетевых отрядов. Они обычно обладают постоянным сервером а если бой по каким-то причинам обосновался не на этом сервере то об этом заранее извещают всех бойцов.

Вторая холодная война... в Интернете

Operation Flashpoint игра сугубо командная поэтому карьера игрока одиночки в ней непопулярна. Что вполне логично. В сессии вы попали в команду тактически грамотных и рокоа с которыми можно уверенно рвануться к победе. А завтра не

понятно куда перейдет в вашу команду может зачислить отличившегося в Final Fantasy жителя Японии и вообще кто знает что они там пропустят и чем займутся в деле.

Поэтому практически любой серьезный игрок сначала знакомится с Operation Flashpoint до того как начнет серьезно задумываться о выборе клана. Вернее даже не клана подобным термин в Operation Flashpoint использовать не принято а виртуальную армию. Тут можно есть где разгуляться. Например за основанный в конце прошлого года Варшавский Договор (www.wp.ofp.ussr-online.net) включает в себя около десятка пр-восточных объединений исповедующих русский язык с территорий бывших государств СНГ и Западной Европы до Северной Америки. В нашем же поле внимания за пример берем два отряда которые также входят в Варшавский Договор: Наша Армия НА СССР (www.ofp.ussr-online.net) и Советская Армия (SA www.sa.flashpoint.ru). Первая отличается тем что в ее рядах имеется в наличии и лучше способствует развитию и структуре подразделения по подобию реаль-

ной армии Советского Союза и объединяет в своих рядах уже более 100 игроков со всех концов России стран СНГ и из-за рубежа. Советская Армия отряд более закрытый со штатным расчетом на 25-30 человек и попасть в нее несколько сложнее. Также к бойцам выдвигаются очень серьезные требования. Обе армии уделяют огромное внимание дисциплине. Солдаты в них делятся по подразделениям и получают звания аналогичные принятым в "больших армиях". Также следует отметить наличие в штате этих армий инструкторов занимающихся подготовкой новобранцев.


Вперед, в генералы!

Вот и все основные объекты мультиплеера. Ставьте игру знакомьтесь с сетевыми боями и ждите тактического руководства в котором будет подробно рассмотрено тонкости действия в составе отдельного стрелкового подразделения.

Ссылка на AnSwingEye
www.udpsoft.com/aye/download/newer/EyeInstaller.exe

НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:

Quake III Arena:
Денис Мирнов
(klier@igromania.ru)

Unreal Tournament:
Александр Лешин
(qt_lyuma@mail.ru)

Counter-Strike:
Вячеслав Коробейников
(gladiator@nightmail.ru)

Return to Castle Wolfenstein:
Julia (julia@mail.ru)

Jedi Knight 3: Jedi Outcast:
Константин Артемьев
(MasterK@igromania.ru)

Operation Flashpoint:
Андрей Александров
(alexandrov@pochtamt.ru)

Ведущий раздела: Денис Федоров (gremlin@gamelo.ru)
World Cyber Games 2002 Russia Preliminary
(отчет с предварительных и фотографии):
Денис Мирнов (klier@igromania.ru).

КИБЕРСПОРТ

Вести с полей

5 сентября открылась официальная регистрация на следующий чемпионат проводимый под патронажем CPL. Соревнования пройдут в **столице Норвегии, Осло, с 3 по 6 октября**. Не исключено, что в них смогут принять участие и российские игроки в частности небезызвестный клан forZe не исключает подобной возможности.

По прошествии года после официального признания киберспорта в России первые киберотметы начали получать спортивные разряды. Счастливчиками получившими заветные корочки стали екатеринбургские игроки Death и Kik. Пока что они удостоены лишь третьего разряда но начало положено. А там кто знает? может совсем скоро мы увидим и мастеров спорта по компьютерным играм.

Поклонники WarCraft II по всему миру обеспокоены новым витком читерства потрясшего просторы игровых серверов Battle net. Новый "хак" отключающий "туман войны" и дающий значительное

преимущества одному из игроков способен поставить под сомнение объективность всей рейтинговой системы Blizzard. Впрочем, не исключено, борьба с читерами в ближайшем будущем может вылиться в отключение особо преуспевших в обмане игроков.

♦♦♦


▲ Расстроенный Zero4 среди торжествующих.

Между тем в ближайшем будущем ожидается выход Quake 3 с российским игроком в составе команды в США. Питер Ким, по прозвищу LeXeR, одержал победу на престижных соревнованиях QuakeCon'2002. Среди этих игроков оказался и российский Zero4. Однако знаменитый Zero4 остался в аутсайдерах. Второе место занял не кто иной, как до этого абсолютный лидер *69|Dolser, уступивший чемпиону Fatal1ty. Приз зрительских симпатий был вручен Zero4. Лучшие поздравления нашего корреспондента получил неподражаемый звонкий смех мира.

♦♦♦

С 18 по 21 октября в рамках международной выставки IT Format 2002 в Манежном переходе Москвы состоится момент-ту нашего журнала уже знакомый, только организованный Федерацией Компьютерного Спорта. Соревнования пройдут в двух номинациях — Quake 3 Arena 1x1 и WarCraft 3 1x1. От российского фонда этого также поддержан организации. Пока ничего не известно, мы поговорим о мероприятии в следующем выпуске новостей "Киберспорта".

♦♦♦

В Соединенных Штатах в игры Counter Strike United Gaming Syndicate [illegible] CA League [illegible]

♦♦♦

[illegible] QuakeWorld [illegible] Challenge-Smackdown [illegible] Nations Quake Rank [illegible] 68 [illegible]

♦♦♦

[illegible] Gib N Run [illegible] примет участие и российская Team c58. [illegible]

♦♦♦

[illegible] Clanbase [illegible] Euro Cup VI [illegible] Counter-Strike, Return to Castle Wolfenstein, WarCraft III, Soldier of Fortune 2 и даже старичка Quake 2. [illegible]

♦♦♦

Глава id Software Джон Кармак [illegible]


▲ Кармак говорит о будущем Doom III.

[illegible] в дополнении к Doom III. [illegible] Doom II [illegible]

♦♦♦

Cyberathlete Professional League [illegible] ми нововведениями в сфере [illegible] CPL [illegible] команд. [illegible] CPL [illegible] между командами и [illegible]

♦♦♦

Борьба с "растлевающим влиянием" [illegible] молодое поколение компьютерных игр [illegible] Правительство Греции [illegible] демонстрацию компьютерных игр в общественных местах. Нарушители будут оштрафованы в размере от 5 000 до 75 000 евро. Пока неясно, как отреагируют на это владельцы многочисленных интернет-кафе, весьма распространенных в стране.

КИБЕРСПОРТ

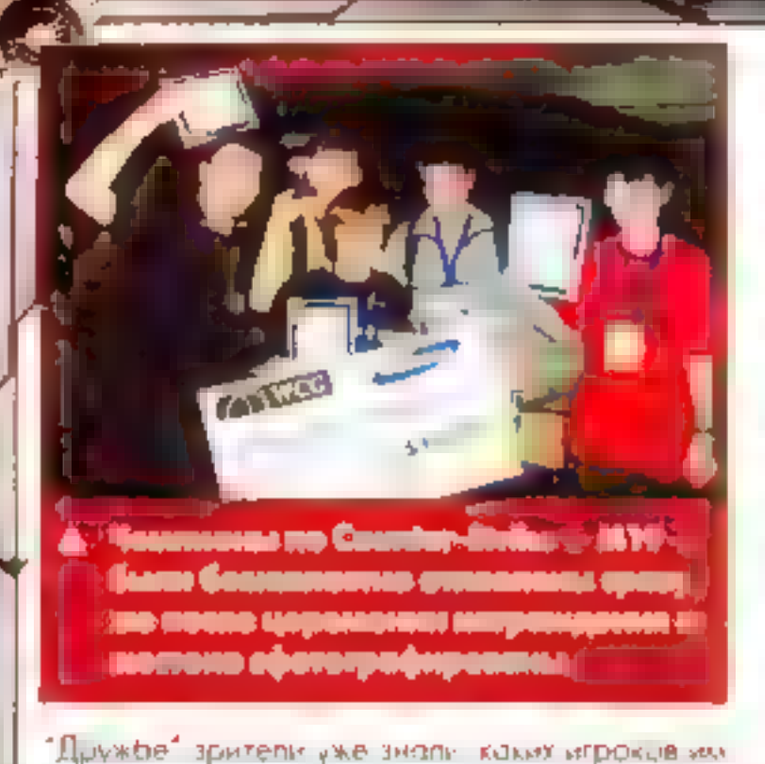
Репортажи

World Cyber Games 2002: Russia Preliminary

Соревнования такого масштаба, как World Cyber Games, проходят у нас прямо скажем не часто. До сих пор, уж там довелось смотреть правде в глаза, вообще не проходят. Турниры с действительно крупными призами проводятся не чаще чем раз в год. А уж о том, чтобы провести очередное первенство на самом настоящем стадионе, и речи никогда не было.

Однако всем надо когда-то начинать. Первые Российские отборочные Вторых Всемирных Игр состоялись в Москве в УСЗ "Дружба" с 3 по 8 сентября. На турнир собралась вся, пусть и не мировая, но все-таки элита нашей страны. Сотни лучших игроков в FIFA 2002, World Cup, Age of Empires, StarCraft, Unreal Tournament, Counter-Strike и Quake 3 съехались со всей России, чтобы побороться за солидный призовой фонд в $50,000 и 13 путевок на финальный этап первенства в Корею.

На каждую из номинаций организаторы выделили по одному дню. Исключение составили лишь Quake 3 и Unreal Tournament, соревнования по которым проводились одновременно. Все финальные игры были перенесены на последний день турнира — воскресенье. Таким образом, собравшиеся 8-го сентября в



Чемпионы по Counter-Strike в MW были бесконечно отвлекаемы сразу по поводу церемонии награждения и массовой фотографирования.

"Дружбе" зрители уже знали каких игроков им предстоит увидеть.

На поле традиционно игровая зона была огорожена барьерами, никто, кроме игроков, внутрь туда не мог даже при всем желании. В игровой зоне было установлено около сотни компьютеров от спонсоров мероприятия — клуба "Формоза". Зрители могли беспрепятственно наблюдать за баталиями, глядя на два огромных проекционных экрана и на кромке поля стенд с большими панелями. Таким образом все присутствующие получили возможность поддержать своих любимых игроков.

Кстати о посетителях. Если в первые дни их практически не было (работа, учеба — все как таки будни), то на финалы пришло более сотни человек. Правда, немного, не привлекли их больше киберспортивные концерты групп "Мультибиль мы" и "Бис 2", состоявшиеся сразу после церемонии награждения победителей. Кстати, видимо именно в связи с этим в последний день вход на мероприятие был платным: билеты стоили по 70 и 100 рублей — в зависимости от мест.

О спорт, ты — мир!

В первый день проходили игры по FIFA 2002. Ваш покорный слуга лично присутствовал на стадионе и наблюдал за происходящим. Более всего конечно же за Тимура Зейналова aka Ruler, известного нашим читателям по статье о Московской FIFA-лиге (www.mfl.ru). Один из самых известных московских виртуал-футболистов показал неплохую игру и даже смог войти в десятку лучших. Однако к сожалению, до финала ему добраться не удалось. Зато другой московский игрок — Рэкс прошел в тройку сильнейших. Компанию ему составили два питерца: M19*Alex и M19*Chilovert.

Age of Empires не получила в России широкого распространения в качестве киберспортивной дисциплины. Вероятно, именно поэтому турнир по этой игре вызвал наименьший интерес со стороны зрителей. Известный старкрафтер (orky)Soul без проблем занял первое место и получил 2000$ и путевку в Корею. Второе и третье места заняли соответственно Pyc_Zptr и Pyc_Posthuman. Пожалуй, AoE было единственной номинацией, в которой интрига отсутствовала изначально.

Выйти в финал по Unreal Tournament удалось известному снайперу 34s.Askold, а также двум сильным квейкерам — forze.Devil и c4.Dookie. Вообще, UT наверное единственная игра, в которую лучше всех играют киберспортсмены, выросшие на Q3. То, что два места из трех на пьедестале почета UT заняли квейкеры, можно считать проявлением сложившейся закономерности.

Турнир по Quake 3 оказался самым драматичным. В первом же матче чемпион QuakeCon 2002 M19*LeXeR умудрился проиграть москвичу forZejnoBop у. Проиграть с разрывом в десяток фрагов в Корее называлось это поражение было далеко не лучшим — через пару туров LeXeR дал еще одну игру и был вынужден уехать из Москвы без каких бы то ни было призов.

Помимо поражения LeXeR'а чемпионат запомнился возвращением на киберспортивную арену T33-Pele. Он, кстати, показал весьма достойный уровень игры — мастерство просто так не исчезает. А в финал в результате вышли москвичи Coolier и Jnkind, а также житель Екатеринбурга Death.

Что касается турнира по Counter-Strike, то здесь также не обошлось без неожиданностей. Команда Cyberfight одержала победу над своими вечными соперниками — forZe, лишив их тем самым последних шансов на победу. Одна из лучших CS-команд страны не могла попасть даже в тройку лидеров — в отличие от Cyberfight, ArcticA*Queen и M19, которым предстояло разыграть между собой $26000.

Не на жизнь, а на смерть

И вот пришло время финальных игр. Игровая зона была существенно уменьшена — для того, чтобы игроки могли постоять на поле и разместиться поближе к большим экранам, где были показаны все игры. Соревнования по FIFA прошли без сюрпризов, как и ожидалось, первые места взяли питерцы. С двумя тысячами долларов в Корею отправится M19*Alex, а довольствоваться "скромным" призом в $1200 пришлось его соплеменнику M19*Chilovert. Москвич Рэкс занял третье место и получил $800. В принципе ничего удивительного, по свидетельствам очевидцев, интересующиеся игроки едва ли не ежедневно тренируются по нескольку часов на день, тогда как для москвичей игра остается больше забавой, нежели серьезным занятием. Дело не в количестве тренировок, а в накопленном опыте. Можно хоть сто лет играть с другом, а затем прийти на чемпионат и проиграть в первом же круге. Просто побольше игр с сильными соперниками — и все дела. И вовсе не обязательно по шесть часов в день просиживать за монитором — сказал нашему журналу бронзовый призер соревнований.

Одержать победу в турнире по Unreal Tournament неожиданно удалось 34s.Askold'у. Уж слишком мы привыкли, что на соревнованиях по UT безраздельно властвует квейкер forZe.Devil. Однако в этот раз в Корею отправится именно снайпер, обыгравший последнего в двух финальных играх. c4.Dookie занял почетное третье место и стал счастливым обладателем суммы в $800.

Игра проходила в жаркой борьбе. Дошло до дополнительного раунда, на спортсменов со стороны уже смотрели сквозь пальцы. Но тщетно. Жалкие стоны не изменили условия.

Турнир по StarCraft закончился достаточно неожиданно: (orky)Asmodey занял всего лишь третье место и остался за бортом финальных игр. А первые два места получили соответственно (orky)Ranger и [3D]Androide. Они и отправятся в конце осени в Корею — старкрафтеры, в отличие от большинства других игроков, боролись аж за две путевки. Тем более обидно за поражение Асмодея.

Лучшим среди квейкеров стал c58|coolier. Казалось бы, еще год назад о нем мало кто знал, а вот сейчас, пожалуйста — чемпион, $3000 и путевка в Корею — отличные призы для уже известного в России, но абсолютно неизвестного на западе игрока. Что ж, все карты ему в руки. Coolier имеет все шансы неплохо выступить на корейском финале. Второе и третье места заняли соответственно Death и Jnkind. Они составят компанию Coolier'у и также представят честь нашей страны на Всемирных Кибериграх.

Ну а в Counter-Strike смогли выиграть всех соперников и получить 13000$ и пять путевок в Корею питерские M19. Со времен последних WCG они не участвовали практически ни в одном турнире — и тут нате вам, возвращение. Отличная игра и заслуженная победа. Второе и третье места соответственно у ArcticA*Queen и Cyberfight.

Постскриптум

В заключение хотелось бы отметить весьма серьезную организацию мероприятия. Игры проходили своевременно, без задержек. К услу-

На сцене группа "Бис-2", в конце — завершающая киберспортсменов.

гам прессы был Интернет-центр, представители крупнейших киберспортивных сайтов могли вести хоть поминутный репортаж с турнира. Посетители беспрестанно развлекались игрой в игровые автоматы — полностью бесплатно.

В воскресенье состоялся мини-турнир по Need For Speed 4 для представителей СМИ. Ваш покорный слуга в первом же туре нарвался на будущего серебряного призера соревнования и ничего не смог противопоставить его мастерству (нет, не "позорно слил", а — уступил в упорной борьбе). А первое место занял представитель телеканала НТВ+. Победителю достался мобильный телефон Samsung T100 от главного спонсора мероприятия — компании, ясное дело, Samsung.

По окончании мероприятия состоялась пресс-конференция. К сожалению, ее организаторы уделили совсем мало внимания непосредственно киберспорту — большую часть времени заняло выступление представителя Intel, долго и скучновато рассказывавшего о том, какие быстрые и мощные процессоры производит фирма и какая от этого выгода игрокам.

Ну а затем состоялись награждение победителей и упомянутые выше концерты. На этом World Cyber Games Russia Preliminary 2002 закончились. Ждем корейских финалов, болеем за наших и предвкушаем мероприятие не меньшего размаха в следующем году. ■

1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети 1С Мультимедиа
обращайтесь в фирму «1С»
123056 Москва а/я 64 ул
Селезневская 21
Тел (095) 737 92 57
Факс (095) 281-44 07
adv@1c.ru www.1c.ru

OPERATION FLASHPOINT
СОПРОТИВЛЕНИЕ

Bohemia Interactive

POWERED BY gamespy

Codemasters
GENIUS AT PLAY

1С ФИРМА «1С»

Андрей Верещагин
soldier@igromania.ru

Вскрытие Heroes of Might and Magic IV

ГЕРОИ НАШЕГО ВРЕМЕНИ 2

Графические изыски

Сегодня мы предлагаем вашему вниманию продолжение материала по вскрытию Heroes of Might and Magic 4 (русское название игры — "Герои Меча и Магии 4"). На этот раз мы займемся редактированием графической составляющей игры, которое бы позволило коренным образом изменить внешний вид "Героев". Если вы пропустили предыдущую статью, настоятельно рекомендую вам найти и прочитать ее, иначе вы можете что-нибудь не понять в нашем сегодняшнем уроке.

Героические морды

Первое, чем мы займемся — вставка новых портретов для героев. Для работы с портретами существует специальная утилита H4FaceKit (переписывайте ее *с нашего компакта*). Программа проста в обращении.

При запуске H4FaceKit убедитесь в том, что программа правильно определила директорию, куда установлена игра (путь найденной программой директории указан рядом с кнопкой с надписью DIR). Если этого не произошло, нажмите на кнопку DIR и укажите путь к папке с игрой. Создайте архив, куда будут сохранены созданные вами портреты и произведенные изменения. Для этого вы можете воспользоваться услугами утилиты Heroes 4 Resource Explorer (вы можете найти ее *на компакте* к "Мании" №7 2002); создайте с ее помощью архивный файл updates.h4r. В случае если вы уже создавали свой мод, используя данный файл, можете воспользоваться модифицированной версией последнего. Программа отказывается создавать пустой архив, так что вам нужно положить в него любой файл. Лучше всего взять для этого один из внутриархивных файлов игры, предварительно вытащив его на свет божий.

После создания архива снова запустите утилиту H4FaceKit и, нажав на кнопку с надписью PATCH, укажите путь. Выберите героя с помощью кнопок со стрелками вверх/вниз, расположенных в верхней части окна программы (или нажимая те же клавиши на клавиатуре), или указывая порядковый номер героя в поле для ввода, находящемся здесь же. Вставьте новый портрет для героя. Для этого сначала нажмите на кнопку Load, находящуюся напротив надписи L Face, и укажите путь к картинке с новым портретом, а затем на точно такую кнопку, расположенную рядом с надписью S. Face, и выберите путь для мини-портрета. Жмите на клавишу Save.

С помощью H4FaceKit вы можете не только заменять портреты героев, но и редактировать некоторые характеристики: имя, пол, класс и биографию. Конечно, мы можем корректировать значения этих атрибутов и с помощью программы Heroes 4 Resource Explorer (напомню, что параметры героев прописаны в таблице table.heroes.h4d), но в H4FaceKit это делается гораздо быстрее. Правда, в бочке меда под названием H4FaceKit есть и большая ложка дегтя — редактирование значений параметров (не портрета) у героев иногда приводит к зависанию игры, в случае если у вас установлена не пропатченная версия HoMM 4.

В H4FaceKit вы также можете редактировать картинки, заменяющие портреты умершим и спящим героям (этим рисункам соответствуют первые два портрета из списка). Не пренебрегайте возможностью вставить в игру свою фотографию или портрет любимого персонажа, присвоив его (портрет) одному из героев. При этом желательно как следует отредактировать биографию, имя и некоторые другие характеристики. А если подкорректировать значения атрибутов класса, к которому относится герой (напомню, что параметры классов героев размещаются в таблице table.skill_weights.h4d, открыть и отредактировать которую можно в Resource Explorer), можно создать абсолютно нового для фэнтезийного мира "Героев" персонажа (см. скриншот).

Трансформация

С портретами героев мы разобрались, теперь займемся редактированием других графи-

ческих элементов игры. Для работы с ними мы воспользуемся плагином для Heroes 4 Resource Explorer под названием Image converter (забирайте его *с нашего компакта*). Напомню, что для того, чтобы активизировать плагин, необходимо положить соответствующий ему *.hpl-файл в директорию с утилитой. Чтобы воспользоваться услугами Image converter'а, нужно выбрать в главном меню программы пункт Plugins/Image converter.

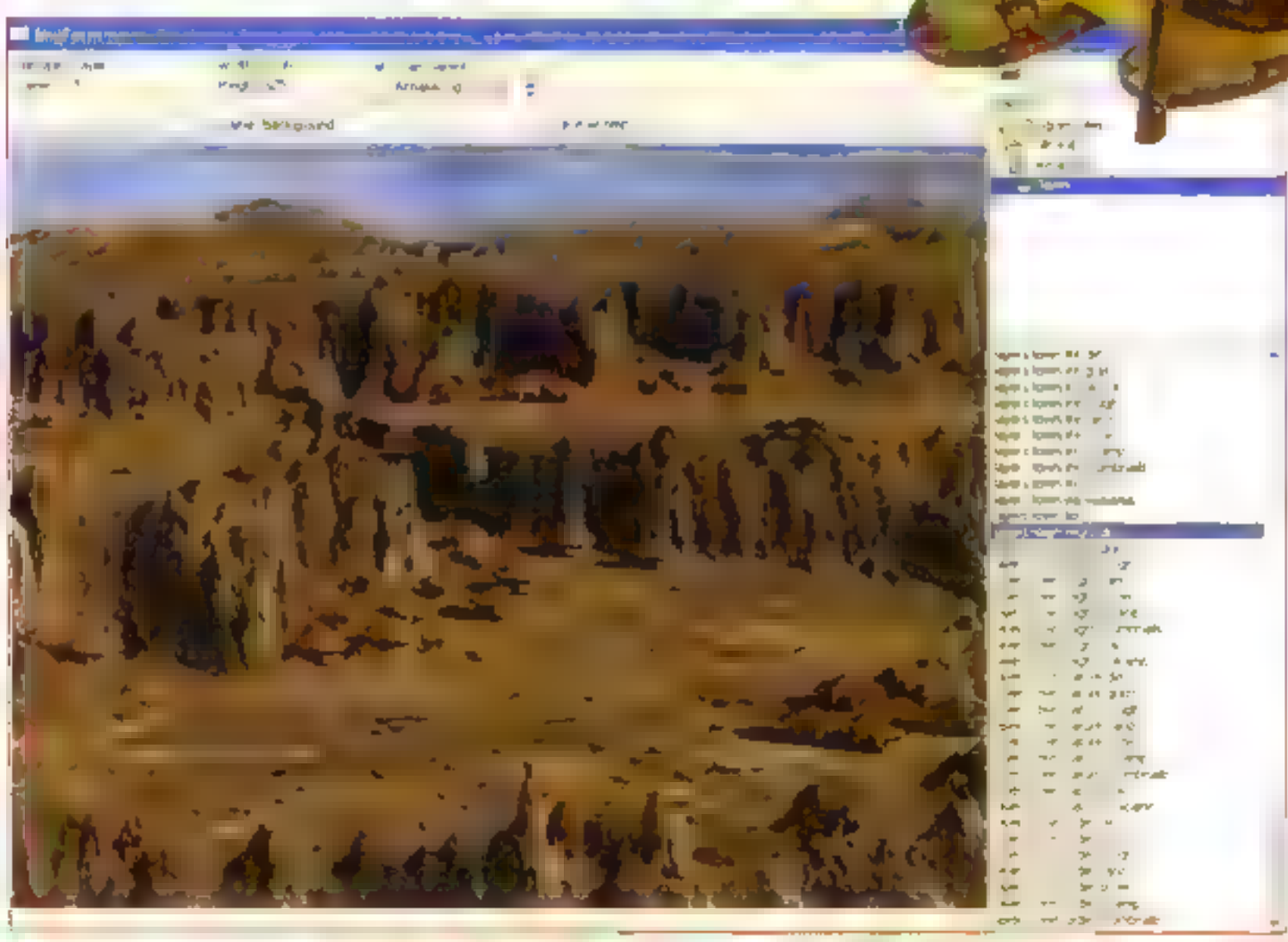
Все графические файлы, как уже говорилось в предыдущей статье, собраны в архиве heroes4.h4r. Все они подразделяются на следующие категории (напоминаю, что категория файла указывается в столбце Object type основного окна Resource Explorer'а):

- **font** — графические отображения игровых шрифтов
- **layers** — интерфейсные картинки (кнопки, курсоры, значки и т.п.)
- **animation** — разного рода анимация (анимация созданий на карте не в счет)
- **adv_object** — объекты на карте (здания, сооружения, призы и т.д.)
- **battlefield_preset map** — поля битв (местности, где проходят сражения между героями)
- **combat_object** — препятствия на полях битв (камни, деревья, кости умерших животных и т.д.)
- **terrain** — земля (различные типы местности на карте)
- **castle** — замки.
- **adv_actor** — создания на карте
- **combat_actor** — создания во время сражения
- **actor_sequence** — анимация созданий на карте

Чтобы просмотреть графические файлы игры, вытащите их из архива, в расположенном в правой части окна Image converter'а поле выберите нужный вам экземпляр.

В каждом графическом файле может содержаться по несколько картинок. Так, например, в файле с кнопкой, как правило, помещаются изображения в обычном, нажатом и подсвеченном (то есть когда вы наводите курсор мыши на кнопку) состояниях. Для переключения между различными картинками файла пользуйтесь клавишами со стрелками, расположенными в левой верхней части окна программы. У файлов с несколькими картинками имеется анимация, каждым кадром которой является один из этих рисунков. Чтобы просмотреть такую анимацию, поставьте флажок рядом с надписью Animated, расположенной в правой верхней части окна программы.

Для конвертирования любого графического файла игры в формат *.bmp нажмите на кнопку Save as bmp, расположенную сверху, и укажите папку, куда будет помещен образовавшийся *.bmp-файл. Графические файлы, содержащие более одного рисунка, в результате конвертирования распадаются на несколько *.bmp-файлов. Теперь вы можете [illegible] редактировать игровые картинки в любом редакторе. Только учтите, что версия плагина Image converter [illegible]



На нашем компакте

На нашем компакте вас ждут не только утилита H4FreeKit и плагин Image converter, но и усовершенствованная версия Mod Maker'а — другого плагина для Heroes 4 Resource Explorer. Особая новизна в новой версии того, что исправлены ошибки, возникающие иногда при компиляции модов. Теперь Mod Maker работает гораздо стабильнее. Если же компиляция по-прежнему делает с собой злое, попробуйте переустановить Resource Explorer в директории с короткими именами, например, C:/H4Mod/.

пьютерах. В ближайшее время должна быть новая версия (а может, к моменту выхода журнала она уже появится), где этот недочет будет устранен (скачать свежую версию Image converter'а и других плагинов для Heroes 4 Resource Explorer можно с сайта *www.vortexteam.org*).

Орки с лазерными мечами

Редактируя графические файлы игры, вы можете придать игре новый облик. Переоформите игровые менюшки, измените внешний вид созданий и объектов на карте, сделайте игровые ландшафты красивее. Если очень постараться, можно в общем изменить игру до неузнаваемости. Например, перенести действие игры в наше время или даже в будущее. Для этого замените скелетов на каких-нибудь мощных киборгов, титанов — на гигантских роботов, а крестьян — на тяжеловооруженных солдат. При этом крайне желательно поменять место действия игры: в нашей футуристической модификации на смену живописным ландшафтам придут мегаполисы, полные машин, заводов и небоскребов. Замки уступят место хорошо укрепленным военным базам, герои будут передвигаться по карте не на лошадях, а на скоростных автомобилях будущего.

И не забудьте применить на практике новые полученные от прочтения предыдущей статьи. Снабдите игру подходящим для вашего мода звуковым и музыкальным сопровождением, отредактируйте значения параметров героев, созданий и замков, подкорректируйте игровые тексты, и... вы получите совершенно новых "Героев"! Да и "Героев" ли?

Конечно, чтобы произвести над игрой выше описанные преобразования, надо проделать огромнейшую работу и перерисовать не один десяток местных картинок. Но это возможно, можете мне поверить. Нужно только запастись терпением и подойти к делу с умом.

●●●

После завершения редактирования *.bmp-файлов поместите их в архив, отведенный под файлы для вашей модификации (напомню, что все модифицированные файлы должны быть запакованы либо в архив new.h4r, либо в updates.h4r с помощью плагина Mod Maker). Не забудьте также о том, что архивный файл мода должен лежать в игровой директории, в папке \Data. Теперь можете запускать игру и любоваться плодами своего творчества. ■

ВОЕННОЕ РЕМЕСЛО

ОСНОВЫ СОЗДАНИЯ КАРТ

АНДРЕЙ ЖЕСТКИЙ NAMELESS@IGROMANIA.RU

КАРТОГРАФИЯ WARCRAFT III

Приветствую всех! Полагаю, к тому времени, как в руках у вас окажется этот номер "Мании", вы уже успеете пройти WarCraft III вдоль и поперек, сожжете дотла все до единой орочьи землянки и вернете всех мертвецов с некромантами впридачу в их законные места обитания. Дело, конечно, благородное. Но, по традиции, основательно разгромленному и осознавшему свою неправоту врагу победитель должен погрозить пальцем и начать помогать восстанавливать разрушенное хозяйство. Проблема только в том, что наши крестьяне вырубили под корень все леса еще в позапрошлой миссии. Не все потеряно — разработчики приложили к игре мощный редактор карт, освоив который, мы... кто сказал "построим всем оркам землянки"?! Вон из аудитории! Изучив данный редактор, мы с вами сможем строить новые карты и создавать на их основе новые кампании, чтобы снова и снова показывать врагам, кто в здешних землях хозяин.

Итак, закатаем рукава и начнем.

РЕДАКТОР:	WarCraft III World Editor
ГДЕ ВЗЯТЬ:	Устанавливается вместе с игрой
ВОЗМОЖНОСТИ:	100% игровых
СЛОЖНОСТЬ ОСВОЕНИЯ:	Ниже средней. С тонкостями — чуть выше
ДОКУМЕНТАЦИЯ:	В комплекте. Но зачем, если есть "Мания"?

ОСМОТР ИНТЕРФЕЙСА

Интерфейс World Editor'а очень похож на интерфейс редактора карт для StarCraft. Он имеет схожие принципы управления, тоже работает на движке игры и, самое главное, так же прост в освоении. После запуска редактора перед вами предстанет примерно следующая картина.

Цифрой 1 здесь обозначено окно обзора, в котором вам и придется работать большую часть времени. Цифрой 2 — палитра инструментов, здесь расположен почти весь инструментарий редактора — от рисования ландшафта до создания камер и скриптовых зон. Если по какой-то причине окно палитры отсутствует, вы можете включить его в меню Layer, выбрав любой его пункт. Цифра 3 обозначает миникарту. А цифрой 4 отмечена система директорий, в которых так же, как и в палитре инструментов, можно выбирать любые объекты редактора. Пользоваться ей вам не придется, так как палитра инструментов содержит в себе все необходимые объекты.

Вы можете перемещать камеру в окне обзора, наведя на него курсор и зажав **правую кнопку мыши**, а также щелчком **левой кнопки мыши** по миникарте. Если ваша мышь снабжена колесиком, то, вращая его, вы сможете двигать камеру вверх и вниз. С помощью кнопки C вы можете переключить режим камеры, чтобы она работала так же, как в игре, и обратно.

Изменение ландшафта и добавление на карту различных объектов производится, как уже говорилось, с помощью инструментов в окне Tool Palette. В самом верху окна имеется список (давайте условимся называть его **списком палитр**), в котором вы можете выбрать необходимый набор инструментов. Всего наборов пять: Terrain Palette — палитра ландшафта, Doodad Palette — палитра объектов декорации, Unit Palette — палитра юнитов и зданий, в палитрах Region Palette и Camera Palette вы можете создавать скриптовые зоны и камеры (тоже скриптовые).

И — это все, что в данный момент можно сказать об интерфейсе. Более подробно функции редактора мы рассмотрим в процессе редактирования.

СОЗДАНИЕ ЛАНДШАФТА

Сразу скажу, что в этой статье мы подробно рассмотрим лишь процесс создания простых карт — для мультиплеера или режима Melee одиночной игры. Процесс создания сценариев будет описан в следующем номере — не пропустите. Но вернемся к редактору.

Чтобы создать новую карту, необходимо, как и в любом редакторе, открыть меню File\New. После этого откроется окно, изображенное на картинке.

В этом окне вы устанавливаете первоначальные свойства создаваемой карты. Размер карты задается в списках Width и Height под надписью Map Size. Реальный доступный для игры размер карты отображается под заголовком Playable Area. Реальный размер карты меньше заданного из-за того, что на карте действуют ограничения на движения камеры и перемещения юнитов, чтобы они не могли приближаться вплотную к краю земной поверхности. Чуть ниже в окне расположен список Tileset — в нем вы задаете, какой тип тайлов будет использован на карте. Под этим списком размещаются кнопки Initial Tile — они задают, каким именно тайлом будет изначально вымощена карта. В правой части окна расположен список Initial Cliff Level, задающий, на каком уровне высоты будет расположена карта (подробнее об этом также читайте ниже). Ниже — кнопки,

▲ **Выбираем параметры будущей карты.**

на которых вы выбираете, какой изначально будет поверхность карты: сушей, мелководьем или обычной водой. Если включить параметр **Random height field**, расположенный под этими кнопками, то поверхность карты будет случайным образом покрыта мелкими впадинами и буграми. Установив всем параметрам желаемые значения, щелкните по кнопке **OK**. Придется подождать несколько секунд, пока редактор генерирует новую карту. Теперь самое время рассмотреть способы редактирования свежесозданного ландшафта.

В окне **Tool Palette** в списке палитр выберите пункт **Terrain Palette**. После этого окно поделится на три поля: **Apply Texture**, **Apply Cliff** и **Apply Height**.

С помощью кнопок в поле **Apply Texture** вы выбираете, какую текстуру нанести на ландшафт. Используя кнопки **Boundary** и **Remove Boundary** (названия отображаются при наведении курсора на кнопку), вы можете указывать и стирать области карты, в которые не смогут заходить юниты (точно так же, как они не могут выходить за край карты).

В поле **Apply Cliff** находятся кнопки, отвечающие за создание скал на карте. Скалы – это уровни высоты карты. Всего их 16. Используя кнопки **Decrease One** и **Decrease Two** вы можете понижать высоту на один или два уровня. Кнопками **Increase One** и **Increase Two** — наоборот, увеличивать. Кнопка **Same Level** будет "рисовать" на карте скалы такого же уровня высоты, какой был в начальной точке рисования. Водные пространства создаются с помощью кнопки **Deep Water**. Мелководье — вода, по которой сухопутные юниты смогут ходить вброд, — кнопкой **Shallow Water**. Чтобы сделать спуск со скалы или с берега, используйте кнопку **Ramp**.

*Обратите внимание: поля **Apply Texture** и **Apply Cliff** могут быть активны одновременно (рядом с активным полем стоятся галочки). То есть вы можете, например, наносить на карту скалы и одновременно покрывать их какой-либо текстурой. Если вы не хотите случайно покрыть создаваемые скалы текстурой, отличающейся от первоначальной, то перед их созданием проследите, чтобы поле **Apply Texture** было отключено.*

В третьем (и последнем) поле в окне — **Apply Height** — вы можете изменять высоту поверхности ландшафта. С помощью кнопок **Raise** и **Lower**, как легко догадаться по изображениям на них, вы можете увеличивать и уменьшать высоту земной поверхности. Кнопка **Plateau** позволяет выровнять высоту ландшафта по начальной указанной точке (аналогично кнопке **Same Level** в поле **Apply Cliff**). Включив кнопку **Noise**, вы можете покрыть ландшафт различными неровностями — так же, как это делает параметр **Random height field** при создании карты. Кнопка **Smooth**, напротив, сглаживает перепады высоты. На заметку — все изменения ландшафта, которые вы сделаете с помощью кнопок в поле **Apply Height**, не будут влиять на способность наземных юнитов пройти (или не пройти) через какое-либо место на карте.

В самой нижней части окна расположились кнопки, с помощью которых вы можете изменять размер и форму кисти, которой вы рисуете карту. Рассматривать каждую кнопку отдельно мы не будем — все и так понятно по пиктограммам на них.

Также вы можете выделять и копировать отдельные области карты. Для этого нажмите **пробел** – так вы перейдете в режим выделения. Затем просто растяните рамку в месте, которое желаете скопировать. Само копирование осуществляется комбинациями **Ctrl+C** и **Ctrl+V** — обычный copy/paste.

Разобравшись с инструментами редактирования ландшафта, нарисуйте карту по своему вкусу. Не забудьте предусмотреть на карте места, где будут размещаться стартовые позиции игроков. Теперь пора нашу карту слегка приукрасить.

УСТАНОВКА ДЕКОРАЦИЙ

Все декорации, используемые в игре, расположились в наборе **Doodad Palette** в списке палитр. Рассмотрим, как выглядит окно инструментов.

В нем появились два дополнительных списка. В первом вы выбираете наборы декораций для различных тайлсетов. Здесь ничто не ограничивает ваш выбор, поэтому вы можете, например, на зимней карте вместо деревьев расставить грибы, которые служат деревьями на подземных картах. С помощью второго списка вы можете выбрать определенную группу декораций — деревья и ворота, мосты, стены и т.п. Чуть ниже списков расположилось несколько кнопок. Первая — **Random Rotation** — будучи включенной, устанавливает каждому создаваемому объекту случайное направление. Рядом находится группа кнопок **Random Scale** — они задают создаваемому объекту случайный размер (в пределах от 80 до 120 процентов обычного размера). Все эти кнопки следует отключать только в том случае, если вам надо расставить объекты как-то по особому (деревню, например, построить).

Большинство декораций, такие как деревья, камни или растительность, не требуют каких-то особых действий для их установки. Но есть и особые объекты.

Если, например, вы захотите установить мост (все мосты расположены в группе **Bridges/Ramps**) через реку, то вам необходимо сначала расширить берега так, чтобы мост умещался и еще оставалось место. Затем, установив нужный мост, подрисуйте берега, чтобы они касались краев моста. Если часть берега слегка перекроет мост, то редактор автоматически при сохранении карты исправит это.

Если вы добавите на карту движущийся объект (например, огонь из группы **Cinematic** или дельфина из группы **Water**), то он, чаще всего, будет обозначен не своей основной моделью, а клетчатой коробочкой в месте установки.

Чтобы выделить какой-либо объект, надо, как и в случае с ландшафтом, сперва нажать **пробел**. Выделяются объекты так же — рамкой или простым щелчком мыши. Вы можете копировать и перетаскивать уже установленные объекты. Если дважды щелкнуть по выделенному объекту (или просто надавить **Enter**), то вы попадете в окно его свойств. У декораций обычно можно изменять лишь размер и угол поворота.

Как именно разместить декорации, решать вам. Скажу лишь, что деревьев надо устанавливать очень много, так как это те самые деревья, которые вам предстоит рубить в процессе игры.

ЮНИТЫ И ЗДАНИЯ

Так как карта у нас не сюжетная, то есть не сценарная, то юнитов и зданий нам понадобится не очень много. Устанавливаются они почти так же, как декорации. Чтобы юниты стали доступны, нужно в списке палитр выбрать пункт Unit Palette.

В этом наборе инструментов, помимо кнопок, обозначающих юниты, присутствуют два списка. В первом вы выбираете игрока, юниты которого хотите расставить на карте. Во втором — номер выбранного игрока. Из списка игроков вы можете выбрать как наборы юнитов для игроков, так и наборы нейтральные, а также набор Items, в котором размещены все эффекты игры. Есть два вида нейтральных игроков — Neutral Hostile (нейтральный враждебный) и Neutral Passive (нейтральный пассивный). Если выбрать один из них, то рядом появятся два дополнительных списка. В одном из этих списков (том, что слева) вы можете выбрать наборы юнитов для различных тайлсетов. В другом (том, что справа) вы можете выбрать группы юнитов определенного уровня крутизны.

Добавленные юниты можно выделять, копировать и [illegible] так же, как декорации.

Разобравшись со списками, добавим объекты, необходимые для игры. Первым будет самое важное в игре здание — start location, или площадка (Start Location). Там, где вы установите стартовые площадки, игроки будут начинать игру, и на том же месте будут стоять их главные здания. Чтобы установить такую площадку (и вообще любой юнит или здание), нужно в списке игроков выбрать любого Player'а, затем включить кнопку Start Location в группе Buildings и щелкнуть мышкой в желаемом месте. Если площадка установлена правильно, то в ее центре можно будет увидеть полупрозрачное главное здание какой либо расы, какой именно — неважно. Всего стартовых площадок на карте может быть от 2 до 12 штук. Кстати, вы не сможете сохранить свою карту до тех пор, пока не установите хотя бы две площадки.

Второе по важности строение в игре — золотая шахта. Она скрывается в наборе юнитов Neutral Passive и обозначена кнопкой Gold Mine в группе Buildings. Если вы хотите изменить количество золота, содержащегося в шахте, то выделите ее и затем нажмите Enter. В появившемся окне с вкладкой General подкрутите значение параметра Gold Amount до желаемой величины. Не устанавливайте шахты слишком близко к стартовым площадкам, иначе редактор будет считать (и вполне справедливо, кстати), что площадки установлены неправильно.

Наконец, установим нейтральные враждебные юниты, которые будут мешать захватывать дополнительные шахты в самом начале игры. Они все находятся, как уже говорилось, в наборе Neutral Hostile. Расставьте их по своему усмотрению небольшими группами в не занятых игроками ключевых точках на карте. Вы можете сделать так, чтобы после убийства одного из таких юнитов с ним появлялся какой-нибудь предмет. Для этого откройте окно свойств юнита (Enter или двойным щелчком мыши) и в выпадающем меню выберите пункт Items Dropped. Создайте новый предмет в окне New Set, выберите его и нажмите кнопку New Item. Отныне при гибели выбранного вами юнита на месте появится выбранный вами предмет.

▲ **Золото, чаща стройматериалов и дармовое экспа вокруг — что еще нужно настоящему варкрафтеру?**

ФИНАЛЬНАЯ ПОЛИРОВКА

Карту уже можно [illegible] в игре, но [illegible] еще [illegible].

Основная "мелочь" — название уровня. В отличие от StarCraft'а, теперь в меню выбора карты в игре отображается не имя файла, а название, задаваемое в редакторе. Чтобы его задать, надо открыть меню Scenario\Map Description. Здесь на закладке Description вы можете ввести имя карты, [illegible] максимум [illegible] игроков, [illegible] карты и имя [illegible] карты, [illegible] свое.

На закладке Size and Camera Bounds вы можете изменить границы, ограничивающие перемещение камеры и юнитов по карте. Но во избежание ошибок крайне не рекомендуется что либо делать с этим.

Наконец, на закладке Loading Screen вы можете задать изображение, которое будет выводиться при загрузке. То же самое, которое установлено по умолчанию, не очень кра[illegible] сотой и оригинальностью. Включив пункт Use Campaign Screen из списка рядом вы можете выбрать любое изображение, которое вы видите при загрузке карт кампании. Выберите, например, экран Generic — он являет собой общий и не принадлежит ни одной расе. В поле ниже вы можете ввести различный текст, который будет появляться при загрузке карты.

Теперь ваша карта действительно готова. Осталось лишь сохранить ее и запустить игру, выбрав в меню Single Player\Custom Game.

■ ■ ■

На этом разбор [illegible] редактора WarCraft III World Edit закончен. В последующей статье мы будем рассматривать создание [illegible], редактирование юнитов и многие другие интересные вещи. ■


КРЕСТОНОСЦЫ
РОЛЕВАЯ ГЛОБАЛЬНАЯ
СТРАТЕГИЯ В СРЕДНЕВЕКОВОЙ ЕВРОПЕ
2 CD, ОСЕНЬ/ЗИМА 2002
ИГРУШКИ
1С
snowball.ru
Совместная разработка
Snowball Interactive (Россия)
и Paradox Entertainment (Швеция)
paradox
entertainment

ГЕРОИЧЕСКИЙ КАРТОСТРОЙ

BASH BASH@IGROMANIA.RU

ОТВЕТЫ НА ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ — ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Открытие конкурса по HoMM4 повлекло за собой лавину вопросов от участников конкурса. Однако не у всех есть Интернет, чтобы оперативно поделиться своей бедой. А некоторые слишком скромны для того, чтобы спросить, и предпочитают мучиться с проблемами в одиночестве. Вполне возможно, что и вы окажетесь в числе тех, кому помогут ответы на вопросы, возникшие у других людей.

Q: У меня английская версия локализации "Героев" и, когда я ставлю таблички и Event'ы в редакторе, русский текст принимается, а в игре вместо русского текста выводятся закорючки. Я обязательно должен писать на английском или есть другое приемлемое решение?

A. Это обычно для английской версии. Но русская версия локализации от "Буки" правильно воспринимает русские символы. Поэтому вполне можно писать сюжетные вставки и на русском. Однако если вы хотите, чтобы ваш текст был доступен для понимания абсолютно всем, то лучше задуматься о написании его на английском языке.

Q: Я решил нарисовать карту на конкурс, но перед тем как начать ее делать, забыл поставить галочку, что она двухуровневая. Я уже очень много нарисовал на поверхности. А никак нельзя поменять данную функцию уже во время редактирования, или придется делать все заново?

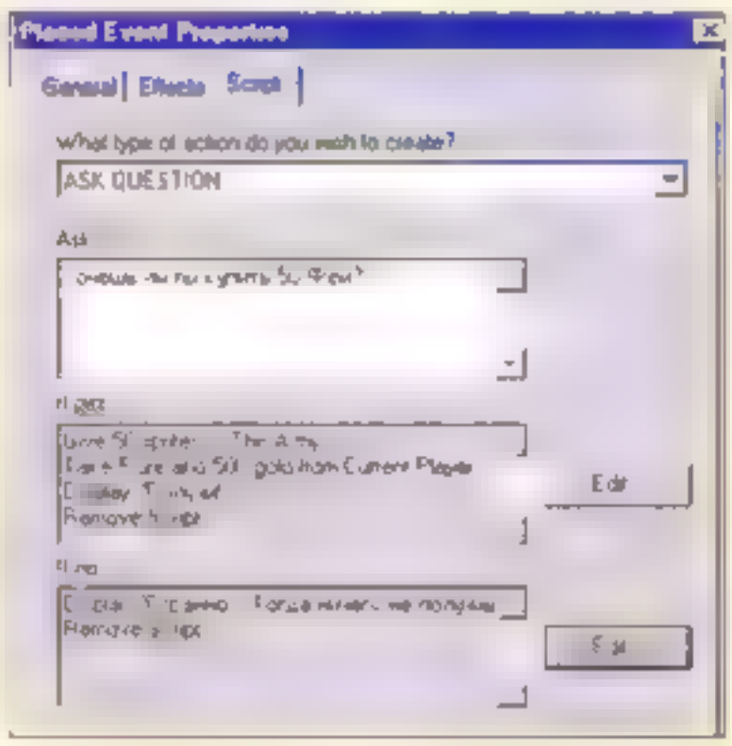
A: Придется. При создании новой карты лишь о двух вещах надо подумать заранее — о размере карты и о наличии/отсутствии подземных уровней. После того как вы нажали "Ok", выбрав эти характеристики, поменять их уже не получится.

Q: В Quest Hut Properties выбираю Triggered Script, чтобы позволить только одному герою получить задание, выбираю игрока, пишу имя героя. Во время игры почему-то любой герой может войти в Hut.

A. А входить им и не запрещается. Задание посмотреть может кто угодно. А вот выполнить (сдать) его может только выбранный игрок/герой.

Q: Я сделал Event, согласно которому герою выдается группа фей, если он согласится заплатить за них. Но событие срабатывает каждый раз, когда герой проходит через это место. Как мне сделать так, чтоб событие срабатывало только 1 раз?

A: Естественно, что после всех одноразовых скриптов необходимо ставить скрипт Remove Script (убрать скрипт). Однако порой казалось бы, возникает сложность — позволяют выбрать только один скрипт, без добавления следующего за ним, как, например, в случае выдачи монстров. В таких случаях надо использовать скрипты-связки, типа Sequence (последовательность). Пример — смотрите на рисунке. Сам скрипт-связка на рисунке не виден, однако отображаются те скрипты, которые он смог связать между собой.



Q: Как сделать в Hut в Quest Requirement так, чтобы заданием было уничтожение монстров?

A. Нужно сделать этих монстров отдельным игроком (недоступным для управления), а потом дать задание на уничтожение этого игрока. Причем в тексте задания это может звучать как "уничтожение всех непреклонов". Только не забудьте пометить, что эти "все" относятся к игроку конкретного цвета.

Q: Можно ли сделать так, чтобы выиграть можно было после того, как игрок дойдет до определенного места, выполнит квест, а потом захватит замок? Причем замок должен появиться только после того, как игрок выполнит [illegible].

A. Нет. Вся карта рисуется заранее, и с нее можно только убрать некоторые объекты. Добавить же на нее объекты в ходе игры нельзя.

Q: Как сделать так, чтобы герой, доходя до определенной точки, там получал соответствующее сообщение (например, напуганные жители города сдаются без боя), после чего город переходил к игроку?

A: Для начала расставляются Events на подходах к этому городу. Затем в Triggered Events (Триггерные события) города создаем событие с названием города (так проще), в котором прописывается скрипт Change Owner (Изменить принадлежность).

Осталось только передать сам город. Для этого делается Placed Event (Установленное событие) в Свойствах карты. Проверяется (If), тот ли это герой, и в Then (То) включается скрипт-триггер. Для этого служит скрипт Trigger Custom Event (Триггер события). И выбираем ранее созданное событие-триггер. Город готов к передаче.

Q: Можно ли связать две карты между собой (например, порталами, туннелями или еще чем-нибудь) по аналогии с подземельем? Например, игроку задается квест, который он должен выполнить на другой карте, вернуться обратно на первую и отсюда попасть на третью или четвертую. Или игра абсолютно линейна, предусматривает перемещение по картам, и переход к следующей возможен только после выполнения основного задания на первой без возврата?

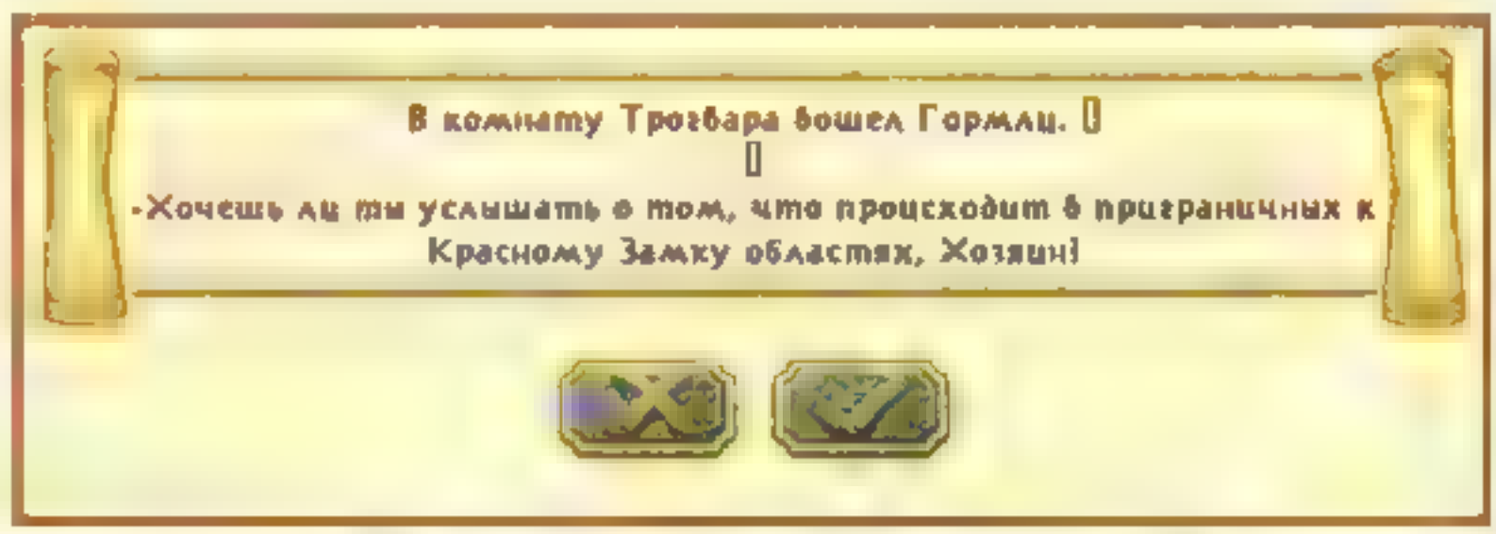
A. Да, именно так. Переход на следующую карту возможен только после победы на предыдущей. Возврат на предыдущую невозможен.

Q: Можно ли с одной миссии уйти на одну из двух других, выполнив разные задания?

A. Нет. Но при помощи скриптов можно сделать вторую и последующие миссии в компании разными для прохождения, выдавая игроку в конце миссии различные артефакты и запуская различные блоки скриптов в начале миссии в зависимости от выданных артефактов.

Q: Я хотела сделать так, чтобы после небольшого текстика задавался вопрос. Я выбрала "Задать вопрос", набрала текст, затем написала вопрос и описала действия. В итоге в игре у меня в конце строк появились какие-то квадратики между строк. Откуда могли взяться эти квадратики, если при наборе текста у меня их не было, и я их сама не печатала? Можно ли их как-то убрать?

A: Это коварные Enter, так проявляющиеся при выдаче сообщений. Бороться с ними можно тремя способами. Первый — хитрые манипуляции с пробелами для разделения слов и



строк. Второй — выдача сообщения в не каких приемов, не более чем по абзацу на сообщение. Третий — написать текст в любом текстовом редакторе (например, в Word) и вставить его через буфер обмена. Тогда в разрывах между абзацами ничего не отобразится.

Q: Как сделать, чтобы при выполнении квеста у меня забирали определенный артефакт?

A: Прописать в том месте, где был выдан квест, скрипт Take Artifacts (Взять артефакты). И выбрать тот самый определенный.

Q: После боя или после разговора с каким-нибудь персонажем я даю армии героя артефакт или армию. Каким образом сделать диалоговое окно, которое показывало бы, например, "Вам дан крест жизни", и внизу картинка артефакта или что-то подобное?

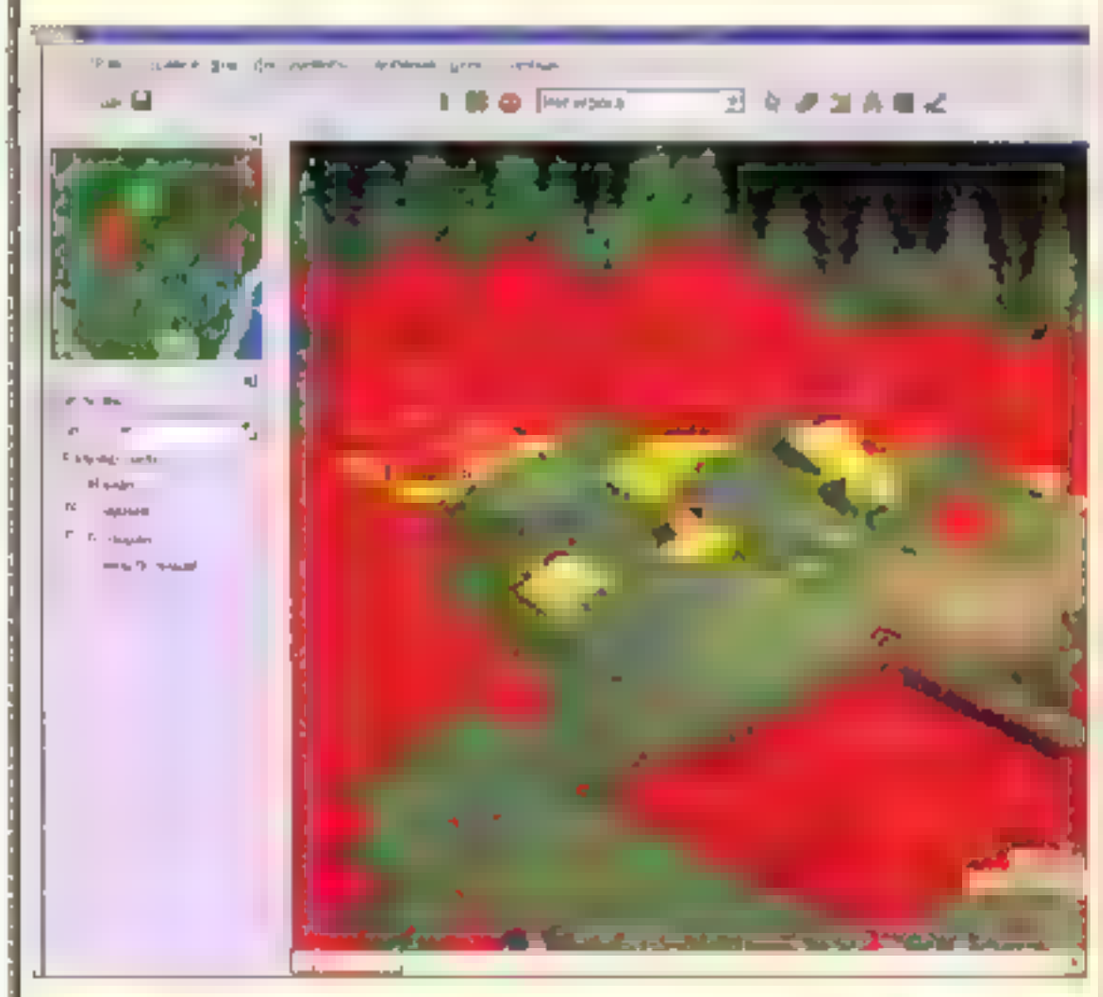
A: Оно генерируется автоматически при передаче артефакта. Но здесь есть другой хитрый момент. Как показали опыты, передавать артефакты через отряды монстров не рекомендуется в связи с тем, что они в бою. При этом артефакты только показываются, но реально в его инвентарь не попадают. Поэтому артефакты через монстров передавать не рекомендуется. Через героев противника это вполне возможно.

Q: Как организовать пропускание одного-единственного героя во временных заграждениях и совершение действий в квестовых домиках с единственным героем?

A: Это абсолютно одинаковый процесс, так как между ними в обоих случаях одинаковый. Открывайте свойства того объекта, который хотите редактировать, и в Quest Requirement (Свойство задания) указывайте необходимые для выполнения задания. Поскольку здесь задается не непосредственно само задание, то лучше всего скрипт начать с And (И). В одном его разделе будет написано само задание, а во втором — тот, который обязан выполнить герой или героев, то есть, например, скрипт Has Certain Hero (Обладает героем). Вариантов выполнения заданий — за вами.

Q: Везде читаю, что в редакторе карт для 4-ых "Героев" нет карты проходимости, а что тогда значит кнопочка со словом "STOP" на красном фоне (рядом с кнопкой "сетка")?

A: Да, действительно, есть такая кнопка, называется она Toggle Passability Display (Переключает изображение проходимости).



При нажатии на нее частично проходимые зоны, занятые артефактами или монстрами, окрашиваются в желтый цвет, а абсолютно непроходимые (занятые городами, горами и т.п.) — в красный. Желательно использовать эту функцию для проверки всех элементов. Правда, использование ее несколько усложнено трехмерными ландшафтами, из-за чего происходит смещение отображения участков местности.

■ ■ ■

Засим прощаюсь с вами. Задавайте вопросы. Если их накопится достаточное количество, мы опубликуем еще один FAQ или даже развернутый материал по редактору карт четвертых "Героев". ■

ВОЕННЫЙ КОНСТРУКТОР

OPERATION FLASHPOINT: 1985 COLD WAR CRISIS

АНТОН ЛОГВИНОВ: FX@IGROMANIA.RU

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ: СЕКРЕТ МАСТЕРСТВА

Добро пожаловать на завершающую лекцию по редактированию Operation Flashpoint! Спасибо всем, кто читал прошлые статьи, дотошно разбирался в их содержании и создавал свои маленькие шедевры.

Сегодняшняя тема — файл *config.cpp*, где содержится описание юнита на языке игры (см. предыдущую статью). Этот файл — ключ к созданию собственного аддона.

ГДЕ ВЗЯТЬ:	Встроен в игру
ВОЗМОЖНОСТИ:	40% игровых; после данной статьи: 94% игровых, с учетом предыдущих
СЛОЖНОСТЬ ОСВОЕНИЯ:	В зависимости от вашего желания. От очень легкого до экстремально сложного.

ПОЗНАЙ СИЛУ CONFIG.CPP

Config.cpp содержит в себе всю информацию о юните — его класс, параметры. Подобный файл содержится в каждом файле аддона (.pbo), и при создании своего дополнения вам просто-таки необходимо будет его написать. Иначе игра банально проигнорирует плоды ваших трудов. Как я уже говорил в предыдущей статье, создать полностью новый юнит не получится (утилиту для импорта моделей в игру разработчики выдают лишь избранным), а [illegible] туры (см. предыдущий номер) и параметры существующих — легко. Ко[illegible] читайте дальше.

НАЧАЛО

Надеюсь, вы уже распаковали какой-нибудь файл с аддоном, посмотрели, что там к чему, подготовили все, что вам нужно для создания собственного дополнения, и сидите с раскрытым блокнотом (notepad, в смысле), готовые впитать все, что я вам сегодня продиктую.

Перед началом написания config.cpp вам нужно вооружиться Command Reference Manual или, попросту говоря, списком команд (см. предыдущие номера).

Любой config.cpp начинается с написания так называемых defines. Это как константы в любом языке программирования — повесил на них определенное значение и используешь везде, где заблагорассудится. Вообще, можно особо не вникать в эт[illegible] обычно все просто копируют defines с оригинальных config.cpp. Но несколько необходимых я все же приведу:

```
#define TEast 0
#define TWest 1
#define TGuerrila 2
#define TCivilian 3
#define TSideUnknown 4
#define TEnemy 5
#define TFriendly 6
#define TLogic 7
#define true 1
#define false 0
#define private 0
#define protected 1
#define public 2
```

ПАТЧИ РАЗНЫЕ БЫВАЮТ

После назначения defines приступаем к написанию так называемых CfgPatches. Они служат для опис[illegible] аддона [illegible]

```
class CfgPatches
{
class имя нового класса
{
units[] = {имя нового юнита,
weapons[] = {имя нового оружия}
requiredVersion = версия OFP, необходимая для запуска
}
}
```

Например, мы хотим создать новый юнит [illegible] именем "Игроманьяк"

```
class CfgPatches
{
class igromanyak
{
units[] = {Igromanyak}
weapons[] = {
requiredVersion = 1.75
}
}
```

Соответственно, если хотим создать новое оружие, то пишем его название в weapons. С версией игры, думаю, объяснять не стоит [illegible] и так понятно.

Теперь перейдем к спецификации того аддона, который мы только что описали. Для этого существуют специальные классы CfgAmmo, CfgVehicles, CfgWeapons и т.д. Принцип их написания завязан на так называемом "наследовании" — я объясню на конкретном примере ниже.

ОРУЖИЕ

Для создания собственного оружия нам, в основном, понадобятся два класса: CfgAmmo и CfgWeapons. Первый создает уникальную амуницию, а второй — оружие.

```
class CfgAmmo
{
class default {};
class LAW: Default {};
class RPG: LAW {};
class IgromanyakRPGammo: RPG
{
hit=3000
```

▲ Поигравшись с config.cpp, народные умельцы заменили ракеты A-10 на пилотов. К результату равнодушным остаться нельзя.

```
indirectHit=1500
indirectHitRange=15
}
}
```

Что же означает эта запись? Класс LAW наследует первоначальные установки, затем класс RPG наследует установки LAW, а IgromanyakRPGGamma, в свою очередь, перенимает все у RPG. После этого мы меняем некоторые из полученных параметров. Готово. Естественно, что параметров просто море, и поэтому мы выкладываем *на наш диск* огромный список default-параметров для различных классов.

```
class CfgWeapons
{
class default {}
class LAWLauncher: default {},
class CarlGustavLauncher: LAWLauncher {}
class AT4Launcher: CarlGustavLauncher {}
class IgromanyakRPG: AT4Launcher
{
model="\IgromanyakRPG\RPG.p3d"
picture="\dtoext_equip\m_m_at4_launcher.paa"
displayName = Igromanyak RPG Launcher
displayNameMagazine = IgromanyakRPG Ammunition
shortNameMagazine = IgRPGa
ammo = IgromanyakRPGammo,
initspeed = 125
count = 1,
reloadSpeed=150
}
}
```

Опять все тот же принцип наследования, но уже не с амуницией, а с самим стволом. Тут мы уже прописываем свою модель (помните, что каждый pbo-файл для игры выглядит как директория) оружия, иконку для отображения в игре и много других параметров, вроде скорости развертывания оружия. Полный список вас ждет *на компакте*.

Завершает же написание config.cpp всегда так называемый class CfgNonAiVehicles. Смысл его так до конца никому и не ясен, но для нашего случая запись будет выглядеть так:

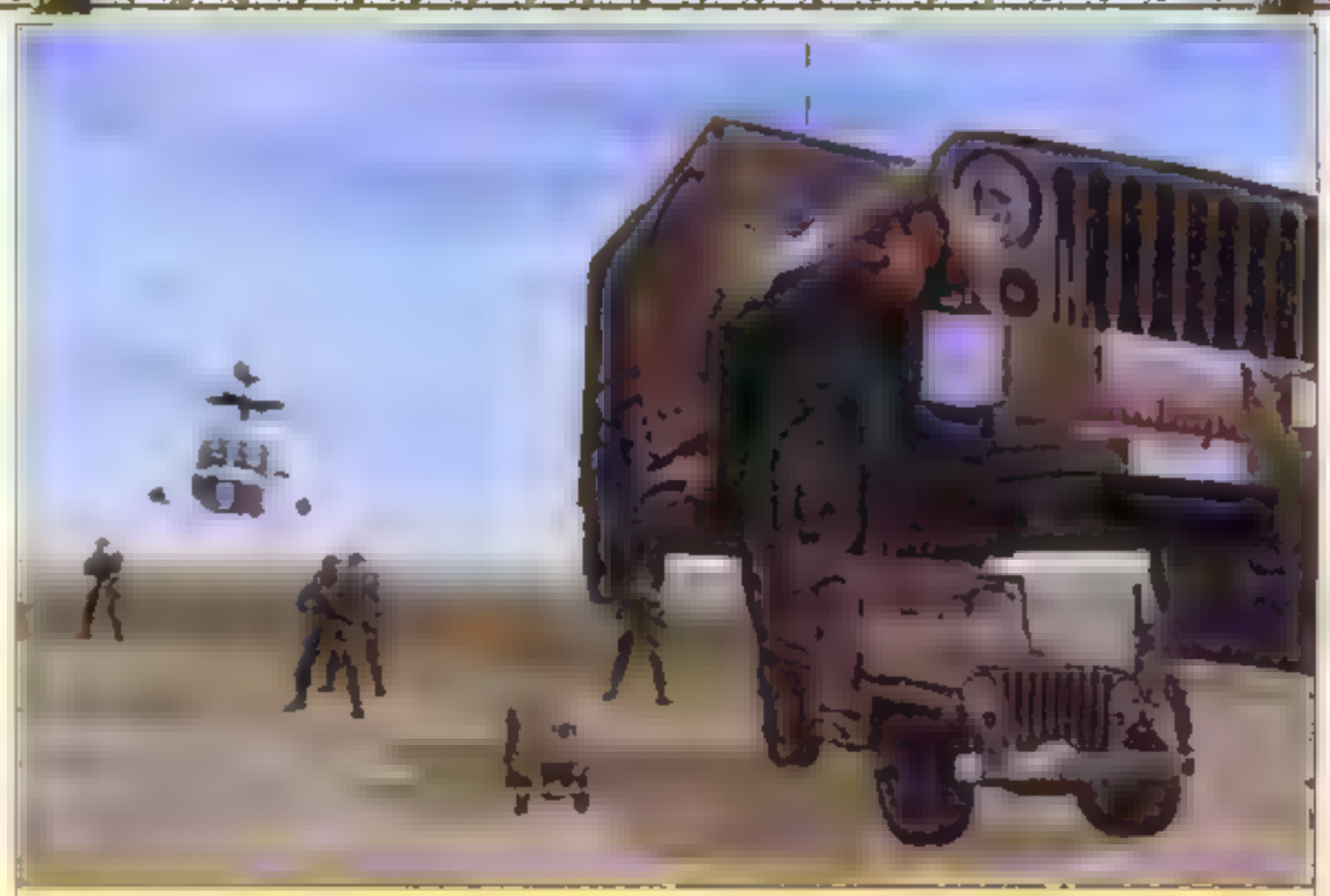
```
class CfgNonAiVehicles
{
class ProxyWeapon {};
class ProxyIgromanyakRPG: ProxyWeapon {};
}
```

Помимо стандартных CfgAmmo и CfgWeapons, существует еще один класс CfgRecoils. Как следует из названия, отвечает он за отдачу оружия. Схема очень проста:

```
class CfgRecoils
{
empty[]={,}
rifleSingle[]={0.050000,0.020000,0.04000,0.050000,0,0}
rifleSilence[]={0.010000,0.004000,0,0,0.000,0.050000,0,0}
}
```

Чтобы создать собственную отдачу, достаточно записи:

```
class CfgRecoils
{
igromanyakRecoil[]= 0.4,0.5,0.7
```



▲ Еще одни юмористы.

Данная запись будет означать, что за 0.4 секунды ствол сдвинется на 0.5 единиц назад и 0.7 вверх. Но можно еще более гибко управлять отдачей:

```
class CfgRecoils
{
IgromanyakRPG[]={0.02,0.001,0.05,0.07,0.15,0.4,0.0}
```

Получится, что за 0.02 секунды ствол сдвинется на 0.01 вверх, затем за 0.05 секунды брыкнется на 0.07 назад и на 0.15 вверх и вернется в нормальное положение за 0.4 секунды. Как видите, все очень просто. Только не забудьте прописать вашу отдачу в параметрах CfgWeapons: recoil=igromanyakRecoil;

ТЕХНИКА

Все, детство кончилось. Одного взгляда на config.cpp какого-нибудь "Апача" достаточно, чтобы раз и навсегда отказаться от идеи хоть в чем-то здесь разбираться. Ничего — проремся! Начнем с простого — нарастим броню "Хаммеру".

```
class CfgVehicles
{
class AllVehicles
class AllVehicles: AllVehicles {}
class Land: AllVehicles {}
class LandVehicle: Land {}
class Car: LandVehicle {}
class Jeep: Car {}
class HMMWV: Jeep
{
displayName= $STR_DN_HMMWV
model= \dtoext_hmmwv\HMMWV.p3d
picture= \dtoext_hmmwv.paa
armor = 80
type=VArmor,
cost=150000
dammageHalf[]=
dammageFull[]=
```

▲ Один из недавних аддонов - speedbike из "Звездных войн".

▲ "Чинук", стреляющий ракетами? Почему бы и нет.

▲ Это "Боинг", если непонятно.

▲ Вы все еще ждете Halo? Зачем? Ведь самое интересное, что там есть — этот джип.

```
class LandVehicle: Land {},
class Tank: LandVehicle
{
class TurretBase {}
,
class APC: Tank {}
class M113: APC {}
class Vulcan: M113

displayName=$STR_DN_VULCAN,
picture= "\vulcan\vulcan.paa"
icon = "\antiAC.paa",
armor=180
cost=1000000
model="\vulcan\m163a1vulcan",
irScanRange = 4000
irScanGround = false,
gunnerCanSee =
CanSeeOptics+CanSeeEar+CanSeeCompass
+CanSeeRadar,
weapons[]={VulcanCannon}
magazines[] = {VulcanCannon},
class Turret: TurretBase
{
minElev = -3
maxElev=+70
}
threat[]={0.5, 0.5, 1}
gunnerOpticsModel = "optika_zsu_gunner",
commanderOpticsModel =
"optika_tanke_dowódcy"
gunnerAction = ManActVulcanGunner
gunnerInAction = ManActVulcanGunner
outGunnerMayFire = true
forceHideGunner = true,
viewGunnerInExternal = true
transportSoldier = 0,
}
}
```

Сразу отмечаем появление class TurretBase — запись станет понятна чуть позже. Далее видим IrScanRange и IrScanGround. Поскольку Vulcan именно зенитный комплекс, то его радар видит только воздушные цели и IrScanGround будет равен false. Строка gunnerCanSee определяет то, чем может воспользоваться стрелок в Vulcan — радаром, компасом и т.д. И вот теперь мы натыкаемся на class Turret: TurretBase — запись в начале CfgVehicles просто говорит движку, что нужно пойти сюда и снять параметры. По названию можно догадаться, что они означают минимальный и максимальный уровень подъема дула. Далее идет очень интересный параметр threat — это уровень угрозы, исходящей от различных юнитов. Или приоритет уничтожения, если хотите. Сначала (0.5) идут VSoft (джипы и т.д.), затем (0.5) VArmor (танки) и, наконец (1), VAir (воздушные цели). Данная запись означает, что Vulcan в первую очередь будет стрелять по воздушным целям, а затем уже по наземным. Далее идут установки оптики и анимации для членов экипажа, а также число (0) солдат, которых может данная машина перевозить.

Class CfgVehicles для Vulcan разобран, но в config.cpp еще много чего интересного (CfgWeapons, CfgVehicleActions, CfgMovesMC) — смотрите оригинал. Вообще

```
armorClass=0.5
armoryVehicles=0
soundEngine[]={"sounds\HMMWVengine.ogg",
25,1.25}
typicalCargo[]={"Soldier", "Soldier",
"SoldierAW", "Officer"}
}
}
```

Здесь все очень близко к тому, что мы видели в CfgWeapons. Но "Хаммер" — простой транспорт и не имеет всяких там радаров с башнями. DisplayName — имя юнита в файле stringtable.csv (о нем мы рассказывали в предыдущих номерах). Type — это тип брони (бывают еще VSoft и VAir). В данном случае у машины имеются бронированное стекло (armorGlass) и колеса (armorWheels). DammageHalf — сколько текстур, которые появятся после нанесения 50% урона, dammageFull — соответственно. SoundEngine — параметры звука мотора. Ну а typicalCargo и объяснять не стоит.

Разберем более сложный пример — Vulcan. Этот зенитный комплекс имеет и радар, и башню.

```
class CfgVehicles

class All {}
class AllVehicles: All {}
class Land: AllVehicles
```

▲ А вот и один из отечественных аддонов. Правда, пока без текстур.

изменяя параметры или создавая новый юнит вы по-любому будете обращаться к оригиналу моя задача состоит лишь в том, чтобы вы поняли, что там написано

Разберем еще один пример — на этот раз возьмем какое-нибудь воздушное судно. Например, официальный аддон Cy-25 Амуницию и оружие опять опускаем (там ничего нового, а если интересно, то смотрите оригинал) и разбираем класс CfgVehicles

```
class CfgVehicles
{
class All {}
class AllVehicles: All {}
class Air: AllVehicles {}
class Plane: Air {}
class Su25: Plane
{

crew = SoldierEPilot

weapons[]={Ch29TLauncher: RocketLauncher,
MachineGun30A10};
magazines[]={Ch29TLauncher:
RocketLauncher, MachineGun30A10};
type="Air";
threat[]={0.1, 1, 0.7};
class Reflectors
{
class Reflector
{
};
};
class IndicatorAirRadar
{
};
class IndicatorAirRadar2
{
};
class IndicatorSpeed
{
};
class IndicatorVertSpeed
{
};
class IndicatorVertSpeed2
{
};
};
};
```

Сразу отмечаем параметр crew = SoldierEPilot он означает, что SoldierEPilot изначально появится в самолете Далее видим уже знакомые type и threat как с ними оперировать тоже понятно А вот дальше идут характеристики приборов задаются цвет снега самолета его "потолок" скорость и т д Запомните вместе с изменением скорости полета винт крылья машинки нужно изменить и показания ее приборов Кстати максимальный "потолок" для юнитов типа Air составляет 1000 футов учтите это при редактировании

БЕЗ ЛИЦА

Я знаю вам всем давно хотелось поместить свое лицо в игру .. Сделать это просто достаточно создать соответствующий эффект Для этого нам понадобятся лишь два класса CfgPatches и CfgFaces

```
class CfgPatches
{
class Faces
{
units =
weapons[] = {}
requiredVersion = нужная версия
};
};
class CfgFaces
{
class Имя класса
{
name="Имя лица",
texture="имя файла аддона pbo\имя файла.pg"
east=1,
west=1
}
```

East/west=1/0 делает доступным/недоступным ваше лицо для определенной стороны

ВМЕСТО ЭПИЛОГА

Все, пора окончательно прощаться с темой Flashpoint . Конечно, еще уйму всего можно было бы рассказать об одном только config.cpp, но, как уже говорилось, все рамки дозволенного мы и так превысили. Советую чаще заходить на *www.ofpeditingcenter.com* и *http://flashpoint.xaos.ru* там вы почерпнете еще уйму интересной информации

Flashpoint-сообщество постоянно расширяется, вместе с ним увеличивается и масштаб раскопок внутренностей игры Уже созданы утилиты, многократно облегчающие редактирование, пачками выходят аддоны (некоторые умельцы даже сделали гоночную трассу и спортивный Jaguar к ней!), в разработке находится уйма модов, появляются полноценные редакторы Взять хотя бы отечественный сайт Project OFPinternals (*www.ofpinternals.megaforums.ru*), где все желающие могут заполучить бета-версию редактора островов WrpEdit для Flashpoint Кстати, те же ребята создали программу CPP Creator, которая поможет вам при создании файла config.cpp Процесс уже нельзя остановить. Скоро Flashpoint будет окончательно разобран по косточкам, а разработчики будут рвать на голове волосы из-за того, что они натворили с этим миром . От всей души желаю вам присоединиться к всеобщему торжеству и создать какой-нибудь супер-мега мод или просто миссию Тем более что повод, скажу вам по секрету, для этого есть, ибо скоро наших читателей ожидает масштабный конкурс по Flashpoint

P.S. Как вы уже знаете два месяца назад вышел аддон для Flashpoint под названием Resistance В нем разработчики немного усовершенствовали редактор советую ознакомиться Также, в связи с выходом Resistance, BIS выпустили новую версию Operation Flashpoint Scripting Reference, с новым набором команд ищите *на диске* И еще, в Сети появился новый аддон под названием Kegetys Editor Addon, который добавляет в редактор объекты из Resistance а их там как вы знаете, очень много В общем, тоже ищите *на нашем диске* ■

▲ **Мода делать спорткары для Flashpoint появилось совсем недавно, но обрела бешеную популярность. NFS, где ты?**

Константин Артемьев *(MasterK@igromania.ru)*

Партитура игрового действа

Скриптовые языки вокруг нас

Вас никогда не мучила неудержимая жажда творчества? Вам не казалось, что мир вокруг несовершенен, но вы можете его изменить? Вы не задумывались над тем, как просто порой это сделать? Натыкались на преграду элементарного незнания основ? Даже по отношению к компьютерным играм? И хотите изменить их, изменив себя?

Нет ничего проще. **"Игромания"** уже давно пытается разжечь искру творчества в разгоряченных [illegible] С помощью рубрики **"Вскрытие"** вы можете творчески вмешаться в работу любой игры, изменить ее по своему вкусу. Наша постоянная рубрика **"Самопал"** помогает вам не только изменять старое, но и создавать что-то новое. Однако порой для воплощения самых интересных замыслов не хватает теоретической базы. Вот этот пробел мы и попытаемся сегодня восполнить. Речь пойдет о скриптовых языках — основе основ любой уважающей себя игры.

Но скриптовые языки нет никаких стандартов. Разработчики компьютерных игр создают их так, как это удобно им, а не нам. Однако любой, даже самый экзотический скриптовый язык укладывается в общие принципы программирования. Следовательно, зная эти принципы, можно легко понять любой скриптовый язык любой игры, как бы ни извратились программисты при ее написании.

Эта статья будет полезна и тем, кто хочет создать свою игру, но испытывает затруднения с игровыми скриптами. Ведь это одна из самых сложных частей хорошей игры! Что выбрать, классический язык программирования или гремучую смесь из дюжины популярных скриптовых? И как все это реализовать?

Ответы на эти, а также на многие другие вопросы, вы найдете в этой статье.

Покажите свой язык

Скриптовая система любой игры обязательно основывается на *алгоритмическом принципе* программирования. Это значит, что скрипт представляет собой последовательность операторов и языковых конструкций, четко разделенных на команды, их параметры и результаты. Есть и неалгоритмические языки программирования, например **Пролог**, которые предназначены для решения узкоспециальных задач (интеллектуальная обработка текстов, нейронные сети). Но такие языки программирования не применяются при разработке скриптов.

Языков программирования великое множество. Но есть несколько основных языков, или языков-прародителей. Именно из смеси этих китов состоит любой скриптовый язык. Их три: **C++**, **Pascal** и **Basic**. Все они имеют свои инкарнации и под Windows, и под DOS, все образуют языковые семьи, и на всех них может базироваться скриптовый язык. Это как бы три начала программирования, разные подходы и разные реализации. Зная все три "базовых языка", можно легко понять любой скрипт. Однако для простого понимания порой достаточно знать элементарные основы программирования.

Исходный объект любого языка — программа. Она состоит из последовательности команд и элементарных конструкций. Команды, выполняющие одно логически связанное и неразрывное действие, объединяются в блок. Такие блоки называются процедурами и функциями. Процедуры и функции можно запускать (вызывать) из других блоков.

Одно из ключевых понятий программирования — *переменная*. Это слово в программировании имеет несколько другой смысл, нежели в математике. Переменная — это своеобразный именной контейнер, который может хранить данные определенного типа. Например, у нас есть переменная A. Мы заносим в нее значение 2. На языке программирования операция присваивания выглядит так: "A=2". Над переменными мы можем совершать любые арифметические и логические операции. Например, в переменной C находится значение 5. После выполнения команды "C=(C-2)*C" в переменной C окажется значение 15. Чтобы вы не подумали, что переменные могут содержать только численные значения, приведу такой пример: "A="Игромания", B=" рулеззз!",C=A+B". Что будет в переменной C? Правильно — "Игромания — ру[illegible]".

Кроме простых переменных, содержащих единичные значения, бывают сложные переменные, или так называемые *объекты*. Объект — представитель определенного класса. У объекта (равно как и у класса) могут быть свойства (которые также являются переменными), процедуры (методы) и события. Название объекта отделяется от названия события или метода точкой.

Попробую привести пример перевода всей нашей редакции в объектно-ориентированную систему. У нас есть класс "Журналист", а также дочерний класс "Редактор" (не в смысле подчинения Редактора Журналисту, а в смысле того, что Редактор — тоже Журналист, только с расширенным составом свойств и методов, как пример — может дать Журналисту по репе). Класс Журналист имеет свойства "Имя", "Адрес", "Текущая статья", "Гонорар за текущую статью", методы "Написать статью", "Получить гонорар" и события "Пришло письмо от читателя", "Пришел нагоняй от Главвреда" и "Во всей редакции отрубили свет". Класс Редактор имеет также метод "Проверить статью Журналиста" и событие "Пришла статья от Журналиста".

Главный редактор, как водится, сидит на вершине иерархии. Его свойства окутаны завесой тайны, а методы воинственны. О событиях история умалчивает. Классы у нас есть, теперь создаем объекты классов. У нас будет по одному объекту на каждого штатного Журналиста и Редактора и один-единственный объект одинокого класса "Главный редактор".

Вот такая объектно-ориентированная картина у нас вырисовывается. Но не объектами едиными жив программист. Есть еще разнообразные конструкции.

Самая простая из них — *цикл*. Это повтор определенного блока команд несколько раз. Иногда количество повторов известно заранее, а иногда оно зависит от какого-то условия. В качестве примера приведем алгоритм приготовления бутербродов на N человек:

запросить количество человек и записать это значение в N,
для P делать N раз
{
отрезать кусок хлеба,
отрезать кусок колбасы,
положить кусок колбасы на кусок хлеба,
отдать получившуюся конструкцию человеку №P
},

P и N тут не что иное, как переменные. Причем P — так называемая управляющая переменная. С каждым шагом цикла она увеличивается от 1 до N, и это значение может быть использовано внутри тела цикла. Тело цикла — это команды, которые находятся внутри фигурных скобок (хотя не факт, что фигурных, и не факт, что скобок — в каждом языке программирования по-разному).

Другая важная конструкция любого скриптового языка — *условия*. Общий вид условия такой: "Если (A=B), то делать (что-то)". В части, отвечающей за сравнение, допускается использование логических операторов. Например: "Если ((A>B) и (C=3)) или (D=[illegible]), то [illegible]". Оператор И означает, что все выражение истинно (то есть условие выполняется), если все части выражения истинны. Оператор ИЛИ означает, что все выражение истинно, если хотя бы одна часть выражения истинна. Оператор НЕ означает, что выражение истинно, когда входящее в него подвыражение ложно. Для примера составим более сложный алгоритм изготовления бутербродов, основываясь на степени голода людей:

ввести число человек и занести это значение в N.

для P делать N раз

{

если (человек № P голоден), то

{

отрезать кусок хлеба

отрезать кусок колбасы

положить кусок колбасы на кусок хлеба,

отдать получившуюся конструкцию человеку № P

}

}

Управляющая модель

Игровой скрипт — своего рода управляющая модель, виртуальный режиссер событий, происходящих в игре. Благодаря гибкости большинства скриптовых языков сценарии получаются сложными и интересными. Разработчик может предусмотреть действия игрока и прописать соответствующую "реакцию системы", если выражаться научным языком. Не забывайте, что скрипт — это как бы продолжение основного программного кода игры, который заключен в ее exe-файле. Это значит, что структура скрипта соответствует структуре самой игры. Обычно разработчик стремится создать удобную и понятную систему классов и объектов, основывающихся на том, что происходит в игре. Манипулируя ими в скрипте, мы манипулируем окружающими с ними явлениями в самой игре. В этом и состоит концепция скриптового управления. Вообще, сам метод скриптового программирования очень подходит под определение "виртуальной машины". Кстати, этот термин появился еще до возникновения современных компьютеров. Виртуальная машина — некая математическая модель, среда, которая исполняет написанную для нее программу, хотя само, в сущности, является программой.

Однако для того, чтобы понять родной скриптовый язык игры, надо его распознать и сравнить с тремя китами.

C++

Многие спросят, почему я написал именно C++, а не просто Си — ведь именно он является

родоначальником. Дело в том, что в стандартном Си не было объектно-ориентированного программирования, а без него современные скриптовые языки и гроша ломаного не стоят. Очень многие скриптовые языки являют собой те или иные вариации C++. Вот его синтаксис:

1. Почти каждая строчка заканчивается на ";". Блок выделяется фигурными скобками.

2. Присвоение переменной значения классическая конструкция "A=B".

3. Условие "if (a>b) [illegible] команды". Обратите внимание: строгое равенство обозначается не одинарным знаком "=", как мы все привыкли, а двойным (без пробела, как здесь в журнале, где пробел поставлен для того, чтобы было понятно, что знака два, а не один). То есть команда строгого сравнения выглядит так: "if (a= =b) {команды}".

4. Простой цикл: "for(x=1; x<5; x++)". Обратите внимание на этот пункт. Циклы здесь оформлены нетривиальным способом. После слова for в скобках пишется условие, составленное из трех частей, разделенных символом ";". Первая часть — инициализация переменной (объявление и присвоение исходного значения). Слово int перед названием переменной указывает на то, что переменная упоминается в тексте скрипта впервые и имеет тип "целое число". Вторая часть — условие, при невыполнении которого цикл кончается. Третья часть исполняется каждый шаг цикла и содержит команду приращения переменной x на единицу. Кстати, именно из-за удобной конструкции приращения переменной на единицу "переменная++" язык прозвали C++.

5. Процедуры и функции оформляются таким образом:

<тип возвращаемого значения> <имя функции> (ее параметры) {текст функции}.

6. Вызов процедур или функций осуществляется так: "<имя процедуры>(параметры через запятую)".

Pascal

Язык Паскаль тоже необычайно популярен в качестве скриптового. В первую очередь из-за своей простоты и доступности начинающим творцам. Ведь Паскаль значительно проще C++, хотя многие это утверждение не преминут оспорить. А вот и его синтаксис:

1. Как и в C++, почти каждая строчка оканчивается на ";". И на этом сходство Паскаля с C++ заканчивается. Дальше одни различия. Одно из самых главных — командный блок. Он оформляется двумя командными словами. В начале блока стоит слово begin, причем после него точка с запятой не ставится. В конце блока стоит слово end с ";" на конце.

2. Присвоение значения переменной осуществляется символами ":=", например "A:=B".

3. Условие выглядит так: "if (a>b) then begin <команды> end".

4. Конструкция цикла в Паскале выглядит намного более естественно для человека, чем в C++: "for x:=1 to 5 do begin <команды> end".

5. Процедуры и функции оформляются таким образом:

procedure <имя процедуры>(<параметры>);

function <имя функции>(<параметры>):<тип возвращаемого значения>;

begin

<текст функции>

end;

6. Вызов процедур и функций осуществляется точно так же, как и в C++.

Visual Basic

Visual Basic — очень неоднозначный язык. С одной стороны, его ругают все кому не лень за примитивизм, за медленную работу (в исполнении Microsoft), за ограниченные возможности. Как бы то ни было, Visual Basic до сих пор остается актуальным, особенно в скриптовых системах. На моей памяти нет ни одного скриптового языка, полностью основанного на Visual Basic. Зато есть очень много гибридов языков, основанных на C++ или Pascal, но со значимыми элементами VB. Поэтому знакомство с его синтаксисом будет полезным для понимания таких гибридных скриптов.

1. В отличие от многих других языков программирования в VB нет разделителей между строками. Разделителем служит невидимый маркер возврата каретки, то есть каждая новая команда обязательно пишется через enter с новой строчки. Стандартизованных блоков в VB тоже нет.

2. Присвоение значения переменной осуществляется просто и без заморочек: "A=B".

3. Конструкция условия выглядит так:

IF A=B THEN

<команды>

ENDIF

4. Циклы очень похожи на паскалевские во всем, кроме окончания

```
for I=1 to 10
<команды>
next I
```

5. Процедуры и функции очень нетипичны, а их объявления во многом двусмысленны. Они никогда не используются в скриптовых языках, а заменяются на паскалевские или из C++. Не надо вам забивать голову этими конструкциями: все равно нигде не пригодятся.

6. А вот вызов процедур в VB очень нетипичен, но распространен в скриптах. Сначала пишется командное слово, потом пробел, а дальше параметры через запятую. Никаких скобок. Например: "power 5,7"

Практикум начинающих кодеров

Любая теория без практики — бесполезная трата времени. Так почему бы не попрактиковаться? Благо объектов для тренировочных пыток кругом полно — например, недавние "Гномы". Скрипты у них — загляденье. Они контролируют практически всю работу игры. И хранятся они в открытых форматах. Возьмем кусочек кода и попытаемся его разоблачить.

Вот выдержка из скрипта **zwerg.tcl**, отвечающего за обработку жизнедеятельности гномов в игре

```
obj_init {
se_info_string ""
set logon 0
set state_log 0
set state_shell 0
set event_log 0
set workannounce_log 0
set was_baby 0
set is_campaign 0
set is_tutorial 0
set is_human 1
set is_counterwiggle 0
set myref [get_ref this]
set gnome_initialized 0
set gnome_gender "unset"
set birthtime [expr {[gettime]-1200}]
set_attrib this GnomeAge $birthtime
set at_Hi 1 0
set at_Nu 1 0
set at_Al 1 0
set at_Mo 1 0
set seq_idle_anims [list]
 lappend seq_idle_anims {0 {stand_anim_a}}
 lappend seq_idle_anims {0 {stand_anim_b}}
 lappend seq_idle_anims {10 {stand_anim_c}}
 lappend seq_idle_anims {1 {spaehen}}
 lappend seq_idle_anims {1 {zeigen_rechts}}
 lappend seq_idle_anims {1 {strippe_ziehen}}
 call data/scripts/misc/seq_idle.tcl
 auto_choose_workingtime this
 set_weapon_class this 0
 set_shield_class this 0
 set_texturevariation this [hf2i [random 4]] 0
 set_attrib this carrycap 1
 set_attrib this hitpoints 1
 state_reset this
 state_trigger this idle
 state_enable this
 timer_event this evt_timer0 -repeat 1 -interval 1 -usend 1 -attime 3
 timer_event this evt_zwerg_attribupdate -repeat -1 -interval 1 -usend 2
 timer_event this evt_zwerg_workannounce -repeat -1 -interval 1 -usend 3
 timer_event this evt_talkissue_update -repeat -1 -interval 5 -usend 4 -attime [expr {[gettime]+2}]
 timer_event this evt_sparewish_update -repeat -1 -interval 10 -usend 5 -attime [expr {[gettime]+3}]
 }
 handle_event evt_timer0 {
 call_method this init
 }
 state trapped {
 if {$state_log} {log "[get_objname this] passing state code TRAPPED"}
 if {$trap_mode==0} {
 gnome_idled_work this
 tasklist_clear this
 hide_tools
 kill_all_ghosts
 set trap_mode 1
 if {$trap_type=="petrify"} {
 set_anim this medusa_dead 0 1
 state_disable this
 action this wait 0 6 {state_enable this}
 } else {
 state_disable this
 if {[get_attrib this atr_Hitpoints]>=0 01} {
 set_anim this trappedtostand 0 1
 action this wait 0 6 {state_enable this}
 } else {
 set_anim this gettrapped 0 1
 action this wait 1
 }
 }
 return
 }
 state_leave trapped {
 set_physic this 0
 set trap_mode 0
 }}
```

Естественно, я привел текст скрипта с ОЧЕНЬ большими сокращениями, оставив только самые интересные части.

Итак, приступаем к расшифровке. Сначала окидываем весь скрипт орлиным взором. Сразу замечаем строки вида *"set state_log 0"*. Такая запись очень похожа на VB, где параметры всех процедур, методов и функций пишутся без скобок, а пробелы имеют большое значение. На принадлежность скрипта к VB указывает также отсутствие разделителя между строками. Очевидно, каждая новая команда пишется с новой строчки, и это критично. Видим явные признаки Visual Basic. Следует ли язык скрипта безоговорочно отнести к VB? Пока нет, посмотрим, что дальше.

А вот дальше начинаются вещи, для VB не характерные. Во-первых, весь скрипт строго разделен на смысловые блоки, заключенные во взвешенные фигурные скобки (то есть число открывающих скобок равно числу закрывающих). Во-вторых, структура условий ну никак не соответствует спецификации VB. Обе особенности — явные признаки C++. Внимательно осматриваем весь скрипт еще раз и убеждаемся, что кроме конструкций VB и C++ в тексте больше ничего не заметно. Хотя нет. Есть несколько очень мелких деталей, взятых из других языков. Настолько мелких, что считаться с ними не будем. Например, во всех условиях обращение к переменным осуществляется через значок "$". С одной стороны, это напоминает Perl, а с другой — классические указатели. Но и то, и другое — сложные материи для новичка, поэтому просто будем считать, что этого значка там нет.

Мы разложили структуру скриптового языка по полочкам и пришли к выводу, что имеем дело с гремучей смесью VB и C++ в равных пропорциях. Так как основные языковые конструкции мы уже знаем, то можем легко понять скрипт и изменить его. Советую личностям, не обремененным хотя бы элементарным знанием английского языка, запастись словариком. Чаще всего по названиям процедур, функций, свойств и иже с ними легко определить, что они означают. А посему приступаем к анализу текста скрипта.

Первые несколько строчек начинаются с процедуры *set*, которая, как это видно из параметров, устанавливает значение глобальных свойств. Сначала обнуляются некоторые системные переменные (*info_string, logon* и т.д.). Потом устанавливаются начальные параметры гнома (*at_Hi, at_Nu, at_Al, at_Mo*). Далее следует подозрительная строчка *"set seq_idle_anims [list]"*. Это больше всего похоже на объявление массива или списка анимаций. Наше предположение подтверждается следующими строчками, где список заполняется конкретными анимациями. Далее следует строчка *"call data/scripts/misc/seq_idle.tcl"*. Это вызов какого-то внешнего скрипта из текста основного скрипта. Да, скриптовая система в "Гномах" развесиста, если даже такое может.

Следующая знаменательная строчка выглядит так: *"timer_event this evt_timer0 -repeat 1 -interval 1 -usend 1 -attime 3"*. Что бы это могло быть? Совершенно верно — это таймер. Причем не просто таймер, а таймер с ассоциированным обработчиком событий. Что значат эти непонятные слова? А то, что этой командой устанавливается специальный объект, отвечающий за тайминг. Каждые N секунд (ну или внутриигровых тактов) запускается какая-то процедура-обработчик. В ней могут быть любые команды, которые должны сработать в строго определенное время. Это и есть события. Причем события могут быть не только временными. Например, выделил игрок гриб — это тоже событие. И на него тоже можно назначить какую-нибудь процедуру-обработчик командой наподобие этой.

Если есть команда запуска таймера, где-нибудь неподалеку должна быть и процедура обработки. Ага, вот она: *"handle_event evt_timer0 {call_method this init}"*. То есть при каждом срабатывании таймера выполняется эта команда.

А далее идут другие обработчики событий. Первое — *"state trapped"* выполняется, очевидно, когда гнома что-то задерживает. Следующий обработчик срабатывает, когда гном, наоборот, освобождается — *"state_leave trapped"*. В теле обеих процедур-обработчиков выполняются соответствующие моменту действия. Если гном задержан, ставится соответствующий флаг, потом выясняется причина и генерируется адекватная реакция. Когда задержка ликвидирована, флаг сбрасывается.

Как видите, игровые скрипты — это очень просто. А от скрипта до языка программирования столько же, сколько от модификации чего-то чужого к собственному свободному творчеству. Дерзайте! ■

Готика

Bloodlines

В октябре

1С

snowball.ru

Дядя Федор
fedor@igromania.ru

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Зенки в сторону

Новость из разряда ультраэкзотичных. Компания "Хаммахер Хлеммер" (Hammacher Chlemmer, www.hammacher.com) с недавних пор предлагает всем желающим приобрести в своем онлайновом магазине настоящий панорамный монитор с углом обзора в 180 градусов. Изображенная на фото тарелка обладает разрешением порядка двух миллионов пикселей, способна передавать цвет с разрядностью до 24 бит (16 миллионов цветов) и подключается к стандартному VGA порту. В техническом плане это проектор с активной жидкокристаллической матрицей и регулируемым фокусным расстоянием. Сделана конструкция из фиберглоса и какого-то высокопрочного алюминиевого сплава.

Самой главной экзотической характеристикой между тем является цена, которая составляет 20,594.95 американских долларов. Если вам эта сумма показалась немного завышенной, то не огорчайтесь, ибо услужливая "Хаммахер Хлеммер" имеет вам предложить бюджетный вариант с разрешением 800x600 пикселей по демпинговой цене в $15,594.95.

Кстати, по непроверенным данным, один из таких экранчиков в данный момент на всех парах торопится в Москву, дабы занять там некую почетную вакансию в одном известном игровом клубе. В каком конкретно, не скажу, ибо реклама

Не Виндоуз единым

Периферийная новость. Компания Microsoft анонсировала новую осенне-зимнюю коллекцию периферийных устройств. Модельный ряд включает в себя три мышки, две клавы и два сборных комплекта клавиатура+мышь. На представленных фото вы можете рассмотреть подробнее грядущие хиты продаж.

Optical Mouse Blue — относительно скромная и бесспорно обаятельная оптическая мышка. Вероятно, предназначена для USB интерфейса. Стоит немного — всего $34.95.

Notebook Optical Mouse — отличается от предыдущей размером и внешним видом. Более компактная модель для владельцев ноутбуков. Оптическая и опять же USB. Цена то же — $34.95.

MultiMedia Keyboard — небесной красоты и небесных же оттенков клава. Как это сейчас модно, утыкана множеством дополнительных клавиш для мультимедиа функций, браузера, быстрого вызова некоторых приложений и т.д. В новой линейке клавиатур Microsoft впервые применила нетрадиционный дизайн клавишной системы. Стандартный шестикнопочный набор Insert-Home-PgUp-Delete-End-PgDn изменил форму и стал пятикнопочным. При этом кнопка Delete выросла до размеров Shift и приобрела вертикальную ориентацию, а кнопка Insert исчезла вообще. Вероятно, создатели посчитали, что вполне достаточно одного Insert в расширенном наборе и что клавишей Delete продвинутые пользователи пользуются не в пример чаще. Стоит MultiMedia Keyboard ровно $34.95.

Wireless Optical Mouse Blue. Беспроводная и при этом еще и оптическая мышка. Не уверен, но по конструкции можно предположить, что для передачи сигнала используется инфракрасный канал. Цена — $44.95.

Wireless Optical Desktop Pro — не знаю, почему, но в корпорации Microsoft все кривые клавиатуры принято считать профессиональными. Вероятно, дело в том, что печатать на таком чуде могут только упертые до профессионализма творцы. Тем не менее встречайте — беспроводный набор, состоящий из "профессиональной" клавиатуры и оптической мышки. Дополнительный набор клавиш, здоровая дура Delete и стильный серый дизайн всего за $104.95.

Natural MultiMedia Keyboard. Клавиатура точно такая же, как и в наборе Wireless Optical Desktop Pro. С той лишь разницей, что использует USB (то есть клава проводная) и задизайнена в менее строгом колоре. Просит за себя $54.95.

Wireless Optical Desktop. "Прямой" вариант комплекта Wireless Optical Desktop Pro. На радость людям традиционной ориентации, укомплектован обычным "не угловым" набором. В остальном полная аналогия с версией Pro — оптическая мышь, отсутствие проводов и офисный серо-серебристый дизайн. Плата за владение — $84.95.

В общем и целом, все устройство выглядит очень привлекательно. Есть шанс, что вскорости некоторые отдельные представители прибудут серыми поставками в Москву.

Список Шиндлера

Краткая микропроцессорная новость. Некоторое время назад компания AMD анонсировала переход на новую системную шину 333 МГц. Из неофициальных источников просочилась информация о будущих процессорах, которые будут работать на новой шине.

Первая категория — ЦПУ, которые наверняка будут поддерживать 333 МГц. Это:

- AthlonXP 2900+/2333MHz
- AthlonXP 2700+/2166MHz
- AthlonXP 2500+/2000MHz
- AthlonXP 2300+/1833MHz

Вторая категория — ЦПУ, которые вероятно будут поддерживать новую шину. Это:

- AthlonXP 2000+/1666MHz
- AthlonXP 2100+/1733MHz
- AthlonXP 2200+/1800MHz
- AthlonXP 2400+/2000MHz
- AthlonXP 2600+/2133MHz
- AthlonXP 2800+/2266MHz

Супердракон на пальме

Пальмовая новость. Компания Sony анонсировала очередное пополнение семейства своих КПК Sony Clie. Модель имеет маркировку PEG-T675C, и фактически это один из первых представителей нового шустрого поколения пальмовых. В частности, главной инновацией является процессор Dragonball Super VZ с рекордной для своего семейства частотой 66 МГц. Среди прочих характеристик — цветной ЖК экран с нестандартным разрешением 320x320 точек и возможностью отображения 65535 цветов. Объем памяти 16 Мб, в качестве расширения используются карточки Memory Stick. Работает это все хозяйство с Palm OS 4.1 и стоит 499 евро.

Слухи о Palm OS 5

Еще одна пальмовая новость. Опираясь на разной степени достоверности слухи, курсирующие по Сети, можно сделать несколько интересных выводов. Буквально через месяц или меньше компания Palm разродится анонсом двух новых концептуально новых моделей КПК. Первая модель под кодовым названием Tungsten будет основана на новой мультизадачной (как мы надеемся) и мультимедийной операционке Palm OS 5. Список предполагаемых характеристик на сегодняшний день включает в себя расширенную поддержку аудио — то есть микрофон, динамик и выход на наушники. Далее следует новое разрешение экрана 320x320 точек и встроенная поддержка Bluetooth. В качестве расширения, скорее всего, будут задействованы карточки стандартов MMC/SD.

Вторая модель, как это ни печально, будет реализована на Palm OS 4.1, и на данный момент ее кодовое имя выговаривается как Zire. Главное в новинке — это цена, которая обещает быть менее 100 долларов. Такой стоимости удастся добиться, сократив объем памяти до 2 Мб, удалив как вид крэдл (зарядка и синхронизация с ПК будет осуществляться посредством комплектных кабелей) и "выпловив" корпус из недорогого пластика.

Как много нам колонок чудных готовит Creative...

Акустическая новость. Компания Creative анонсировала целый ряд новых акустических систем, нацеленных на разные сегменты рынка.

• Creative Inspire 2.1 2400. Бюджетные по самов не балуйся колонки, состоящие из деревянного кубического сабвуфера мощностью 12 Вт (RMS) и двух сателлитов по 4,5 Вт (RMS) на каждую. Анонсированное отношение сигнал/шум составляет 75 Дб. Система хорошо экранирована, обладает строгим стильным дизайном (который вы можете [illegible] фальшивыми пустыми боксами) и при этом стоит всего $36.

• Creative Inspire 2.1 Slim 2700. Оригинальное 2.1 решение [illegible] состоящее из мощного 19 Вт (RMS) сабвуфера и двух плоских сателлитов по 8 Вт. Диапазон воспроизводимых частот составляет 30 Гц — 20 кГц. Сателлиты снабжены съемными штативами и могут быть установлены на столе или подвешены на стену. По мнению маркетинговых специалистов компании [illegible] дизайн [illegible] сочетается с плоскими ЖК мониторами и ноутбуками. Рекомендованная стоимость Slim 2700 составляет 78 американских долларов без НДС.

• Creative Inspire 2.1 Digital 2800. Наверное, самое продвинутое и совершенное решение формата 2.1 от компании Creative. Система укомплектована цифровым входом 24 бит 96 кГц, что позволяет обеспечить отличное качество звука при использовании [illegible] звуковыми платами. Кроме этого имеется два аналоговых линейных входа для подключения ПК или каких-нибудь других внешних аудиоустройств (вроде MP3/CD плееров). Мощность сабвуфера 22 Вт, колонок-спутников по 8 Вт, диапазон воспроизводимых частот 35 Гц — 20 кГц. В комплекте имеется эргономичный проводной пульт управления. Стоимость порядка $103 (без НДС).

• Creative Inspire 4.1 4400. Качественное и весьма недорогое решение для геймеров, не имеющих денег на 5.1 и согласных на 4.1. Мощность 17 Вт на сабвуфер и по 6 Вт на каждый из четырех сателлитов.

• Creative Inspire 5.1 5100. Недорогое эффективное решение проблемы 5.1. Всего за $96 вы приобретаете сочный сабвуфер мощностью 12 Вт и пять сателлитов по 6 Вт. Отношение сигнал/шум составляет 84 Дб, диапазон воспроизводимых частот 44 Гц — 20 кГц. Компактная конструкция и стильный дизайн.

Эль Магнифико DDR

Новость для оверклокеров. Молодая и малоизвестная компания OCZ Technology Group объявила о выпуске модулей памяти по собственной [illegible] технологии EL-DDR SDRAM. Идея изобретателей состоит в увеличении [illegible] работы памяти посредством уменьшения внутренних задержек.

Аббревиатура EL расшифровывается как Enhanced Latency, что [illegible] задержек.

Технологически EL DDR не содержит в [illegible] новых [illegible] использования [illegible] упрощения [illegible] для [illegible] дополнительных средств [illegible] продукт является [illegible] для [illegible] нормальных значений latency [illegible] времени стандарта). На данный момент [illegible] в продажу модулей CAS 2 CMD 1T DDR SDRAM с тактовой частотой 400 МГц в вариантах 16x8 чипов и 32x8 чипов на плату. [illegible] пулярными DDR [illegible] цены пока не известны.

Давайте писАться дружно

Новость про DVD. Компания Sony решила раз и навсегда решить конфликт перезаписываемых DVD стандартов [illegible] компании [illegible] записывать диски форматов как DVD-RW/R, так и DVD+RW/R. Напомню, что этот [illegible] удобства и применимости DVD плюс и DVD минус [illegible] Но [illegible] не первого [illegible] совместимость с [illegible] на стороне второго [illegible] дешевые и [illegible] в [illegible] приводы.

Привод [illegible] в двух вариантах: внутренний с интерфейсом IDE — модель DRU-500A и внешний USB 2.0/IEEE 1394 — модель DRX-500UL. В качестве дополнительной [illegible] устройство позволяет записывать стандартные диски форматов CD-RW и CD-R. Заявленные скоростные характеристики следующие:

запись DVD-RW — 2x	запись CD-R — 24x
запись DVD-R — 4x	запись CD-RW — 10x
запись DVD+RW — 2,4x	чтение DVD — 8x
запись DVD+R — 2,4x	чтение CD — 32x

Остальные ТТХ достаточно стандартны: буфер емкостью 8 Мб, режимы записи CD — disc at once, track at once, session at once, режимы записи DVD — Random Access Write (DVD+RW/DVD-RW), Sequential Write (DVD+R/+RW, DVD-R/-RW).

Предположительно DRU-500A появится в продаже уже в этом месяце по цене порядка $350. Внешняя модель DRX-500UL поступит в розницу немного позднее (вероятно, в декабре) и обойдется вам в 430 зеленых долларов.

Фальшивый FDD

По проверенным данным, до Москвы таки добралась партия поддельных 3,5" FDD дисководов от "псевдо-TEAC". Какие-то нечистые на руку товарищи (кто сказал "грязные азиаты"?) решили подзаработать посредством популярных и потому массово покупаемых флоповодов, вследствие чего европейский, а теперь и наш рынки оказались заваленными некачественной продукцией.

Как известно, единственное средство борьбы с фальшивофлопистами — это осведомленность. Существует ряд четких признаков, отличающих подделку от эталона:

- родной TEAC не гордый и поэтому не имеет логотипа на передней панели;
- по иронии судьбы на фальшивку приклеен знак качества, который отсутствует на родной модели;
- в оригинале сервомоторчик должен быть заключен в корпус;
- цвет дисковода должен быть бежевый, а не серый.

Опираясь на эти тезисы, вы легко избежите обмана и приобретете настоящий FDD TEAC. Рапортуйте [illegible] найденных фальшивок.

Карманный массажер

Оздоровительная новость. Компания Raynet выпускает один из самых необычных и оригинальных модулей серии Springboard. Устройство называется Raycom Personal Massager и предназначено оно для расширения возможностей карманных компьютеров Handspring Visor. Суть модуля — электромассаж по системе EMS (electronic muscle stimulation). Вы прикрепляете к телу два комплектных гелевых контакта, вставляете модуль в КПК, после чего настраиваете интенсивность и тип массажа с помощью комплектного софта. По [illegible] рекламе Raycom Personal Massager может представлять опасность для детей, беременных женщин и сердечников, пользующихся кардиостимуляторами.

Виниловые болванки

Ностальгическая новость. Компания Verbatim выпустила серию стильных CD-R болванок, внешне напоминающих старые виниловые пластинки. Называется это концептуальное чудо Digital Vinyl CD-R, и продаваться оно будет по 1,5 бакса за штуку. Маркетинговый отдел компании считает, что пройти мимо таких дисков просто невозможно, и что привлеченные новизной покупатели гарантированно сметут виниловые диски с прилавков. По [illegible] российских потребителей появится уже в ноябре. ■

Константин Артемьев
MasterK@igromania.ru

История... микропроцессора

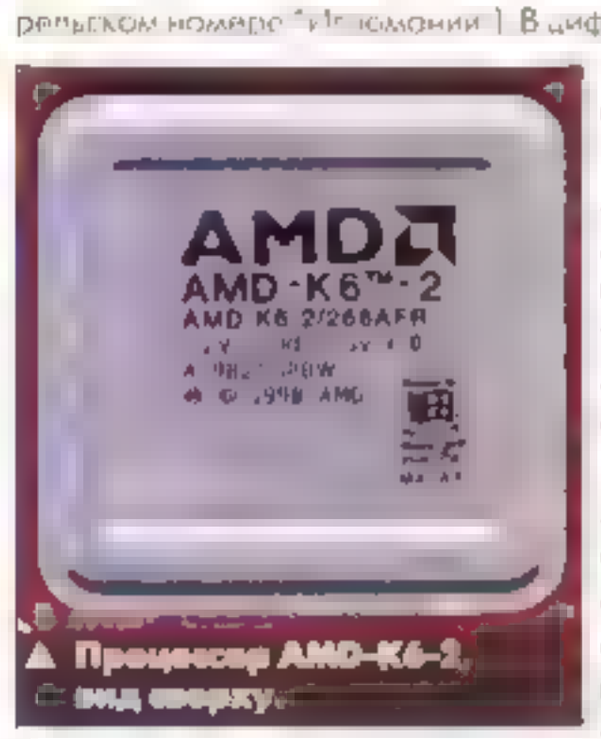
Часть 2: Анатомия "сердца" компьютера

Любой исторический экскурс по сути своей является демонстрацией какого-нибудь эволюционного процесса. Глубокое понимание эволюционного процесса в свою очередь предполагает наличие некоторых первоначальных знаний. К примеру, редкий Дарвинов долетит до Галапагосских островов, не имея за плечами звания доктора биологических наук. Тоже касается компьютеров. Без приблизительного понимания основных составляющих микропроцессора его эволюция кажется процессом скучным, неинтересным и абсолютно не впечатляющим. Нагромождение выговариваемых терминов и сухих цифр. В то время как для человека подкованного и понимающего процессор, так сказать "изнутри", исторический экскурс трансформируется в кругосветную панораму исторических событий и революционных инноваций. Собственно, об этом данная статья.

Кремний для фортепьяно с оркестром

Процессор — это микросхема. Если хотите, "универсальный комбайн для чисел", такое сочетание неплохо определяющее его функции. Он перемалывает тонны информации, которые ему доставляются специальным каналом (шиной) другие компоненты компьютера. Процессор работает двоичными числами и с числами с плавающей запятой, осуществляет матричные и векторные операции, это когда одно и то же действие применяется разу для большого массива данных, управление памятью, обработку машинных команд и многое другое. Другими словами, на центральный процессор возложены миллионы вещей и действий, операции о факте существования которых не знает большинство компьютерных пользователей.

Здесь нелишним небольшой экскурс в радиоэлектронику. Самая главная деталь процессора — **транзистор** (от англ. transfer — переносить и resistor — сопротивление, подробнее о транзисторах мы писали в апрельском номере "Игромании"). В цифровой технике используются биполярные транзисторы, работающие в качестве электронного ключа. Если есть сигнал на одной из ножек (называется **база**), то между двумя другими ножками (**эмиттер** и **коллектор**) идет ток. Если нет, то ток не идет. То есть всего имеется два состояния — состояние нуля и состояние единицы.



▲ Процессор AMD-K6-2, вид сверху.

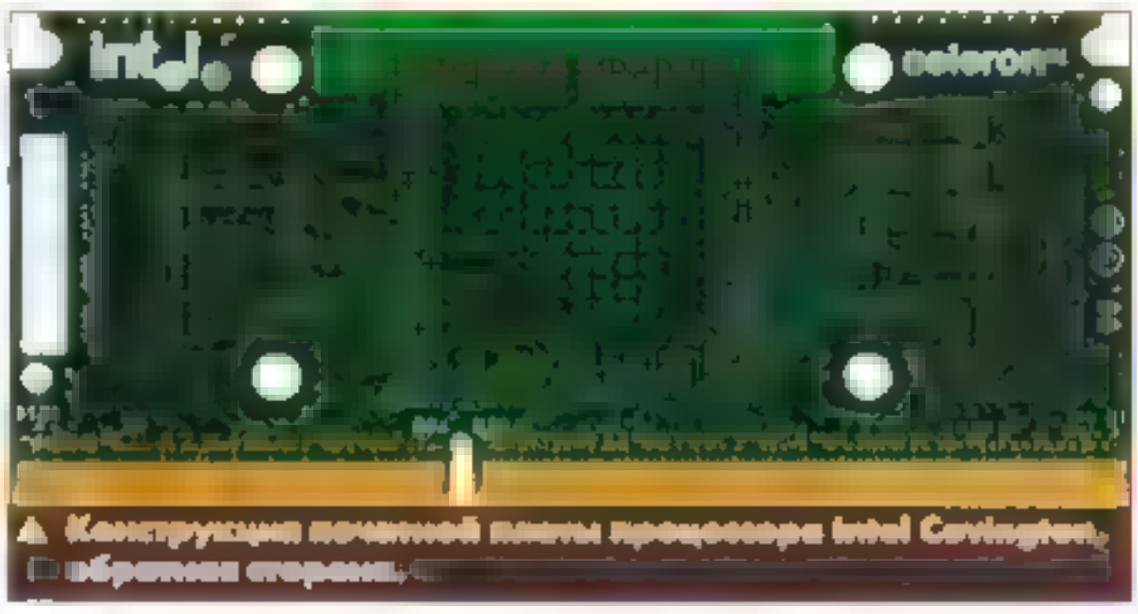
Благодаря гению Аде Августе Лавлейс с давних времен цифровая техника оперирует двоичной системой исчисления. На практике процессор работает не с двумя (нулем и единицей), а с тремя состояниями: высокий логический уровень — единица, сигнал порядка 3-5 В; низкий логический уровень — ноль, порядка 0,5-1 В; и высокоимпедансное состояние (Z-состояние, по-русски — "ничего"). Комбинациями нулей и единиц кодируются все поступающие в процессор и выходящие из него данные. Для микросхемы — есть ли это графика, музыка и базы данных — суть абстрактные понятия, ибо все эти термины в конечном итоге сводятся к набору нулей и единичек. С человеческой точки зрения это слишком сложно и непонятно, однако с компьютером — в самый раз. Также помимо двоичной системы процессор умеет работать с двоично-десятичной. Это когда число разбивается на разряды в соответствии с правилами десятичной системы, а затем цифры числа записываются в двоичной форме.

Данные внутри процессора передаются не последовательно, а одновременно цифрами, порциями кратными степени двойки, по "параллельным" каналам. Отметим, что это значительное упрощение, так как в действительности все намного сложнее. Количество одновременно передаваемых бит определяет разрядность процессора. Например, большинство современных процессоров — 32-разрядные, значит, их конечный канал одновременно передает 32 бита, или 4 байта, или 2 "слова" (термин, обозначающий 2 байта). Однако это не значит, что внутренний канал для передачи данных может иметь и другую разрядность, гораздо подходящую для целей. К примеру, во многих ЦПУ (центральное процессорное устройство) для канала или шины передача данных другие — только одна, одна-две-три команды.

Две архитектуры

Существуют две основных архитектуры построения микропроцессоров — CISC и RISC. Отличия между ними принципиальны и фактически каждым весь мир компьютерных технологий делится на два лагеря. Для примера, наши в эти x86 ЦПУ относятся к архитектуре CISC, а компания HP выпускает свою собственную серию ЦПУ, сделанных по архитектуре RISC.

Процессоры архитектуры CISC (Complex Instruction Set Computer) имеют очень большой набор команд, не только очень большой, но очень малое



▲ Конструкция печатной платы процессора Intel Coppermine, обратная сторона.

число регистров. К слову, регистры — это быстрые (быстрее, чем в ячейки памяти, которые играют огромную роль в непосредственном выполнении команд. Большинство команд могут оперировать только данными из регистров. Процессоры архитектуры CISC дороже и сложнее, чем RISC-процессоры, но программы для них короче, ведь сложные действия можно описать одной командой. Именно на этой архитектуре основываются современные процессоры. Многие считают, что это неправильное решение и всего лишь исторический казус. Ведь раньше оперативная память была очень дорогой, дороже даже, чем сами процессоры. В то время можно было позволить себе экономию памяти за счет усложнения принципов работы. Поэтому процессоры долгое время развивались по пути CISC. Сегодня некоторые игроки на компьютерной арене пытаются повернуть прогресс в другое русло. Они считают архитектуру RISC более выгодной. Процессоры Transmeta тому лучший пример.

Архитектура **RISC** (Reduced Instruction Set Computer) подразумевает малое количество команд, но очень большое количество регистров разного назначения. Взгляните на свои принтер, модем, жесткий диск, телевизор, стиральную машину, ровесники "Вятки" не в счет, микроволновую печь и даже тостер. Во всех этих полезных приборах с большой вероятностью имеются маленькие RISC-процессоры. На них основываются современные микросхемы — микроконтроллеры. В вашем системном

блоке таких микроконтроллеров наверняка больше десятка. Типичный микроконтроллер содержит, кроме процессора, собственную оперативную память, системную шину, какой-нибудь внешний интерфейс, таймеры и много чего еще. В одной недорогой микросхеме — целый компьютер, который быстро решает проблемы управления.

Высший разум или командный интерпретатор?

Любая программа представляет собой набор команд на языке низкого уровня (машинных инструкции) и данных, с которыми эти команды-инструкции работают. Процессор последовательно считывает команды (часто используется термин "коды") и выполняет их. Для упрощения работы программистов трудно запоминаемые коды вида 0A878FC3 формализуются на специальном языке — ассемблер. Все команды этого языка имеют однозначные соответствия в машинных кодах и представляют собой английские сокращения, обозначающие целевое назначение команды. К примеру, команда пересылки операнда MOV означает глагол "move", что значит "двигать", "переносить".

А вот так на ассемблере выглядит программа для сравнения двух беззнаковых чисел:

```
MOV AX, ЧислоX
MOV BX, ЧислоY
CMP AX, BX
JAE label1



label1:
```


▲ Общий вид процессора Xeon

Тут же для справки хочу добавить, что ассемблер, по своей приближенной к железу природе, язык весьма "многословный". То есть даже самая по всем параметрам простенькая программка будет занимать у вас несколько сотен строк исходного текста. Чтобы справиться с этой бедой, коллеги-программисты с давних времен придумали абстрагироваться от ассемблера с помощью языков более высокого уровня — таких, например, как C и Pascal. Основная идея подобного рода языков — это попытка оторваться от нудного и чрезмерно сложного ассемблера и машинных кодов путем создания языка, максимально приближенного к естественному человеческому. В идеале мечтой любого фантаста был бы вариант, при котором "программист" (в этом месте матерые кодеры плюются) мягким тенором выдавал бы в микрофон команды вида "а сравни-ка мне, дружочек, циферку раз с циферкой два, и ежели чего, то выполни мне такую-то процедурку". На данный момент в природе существуют определенного рода разработки, разумеется, без распознавания речи, однако реально позволяющие превратить некогда мистический процесс программирования в детский конструктор Лего. Всем известный Inprise Delphi тому неплохой пример. Также на память приходят серьезные Rational Rose, ERWin и им подобные, так называемые CASE продукты. Вполне может статься, что в недалеком будущем, когда сложность процессоров и программ возрастет в очередной десяток раз, процесс программирования на машинных кодах окончательно отойдет в разряд легенд, и какой-нибудь MS Visual Basic будет считаться языком самого низкого уровня.

Тайны кремниевого кузнеца

Тот факт, что процессор размещается на кремниевой подложке, думаю общеизвестен. Однако мало кто знает, что процессоры производят не штучным способом, а массово, когда на одной большой пластине формируют десятки или даже сотни отдельных кристаллов. Давайте совершим виртуальную экскурсию по всем этапам создания процессоров.

Сначала на кремниевой подложке под воздействием высокой температуры и кислорода формируется тонкий слой диоксида кремния (*от редакции*: отметим, что на данный момент существуют более


▼ Вот так вот выглядит 300 мм пластина процессора Intel Pentium 4
▲ А вот так выглядит под микроскопом один уже вырезанный из пластины процессор

продвинутые технологии, не использующие диоксид кремния и некоторые другие этапы/элементы, перечисляемые далее). Это первый слой будущего слоеного пирога. После этого подложка покрывается фотослоем, который может становиться растворимым под действием ультрафиолетового излучения. В процессе, который получил название фотолитографии, ультрафиолетовое излучение по маске засвечивает ненужные участки схемы, и растворитель убирает все лишнее. Открывшийся в просветах диоксид кремния вытравливают химическим способом. Химические препараты удаляют и ненужный теперь фотослой. Оставшиеся участки диоксида кремния волшебным образом оказываются цепями процессора. В процессоре несколько электронных слоев, поэтому процесс повторяется несколько раз. Слои разделяются между собой дополнительной прослойкой диоксида кремния. Второй слой образуется с [illegible]

Следующая стадия производства процессоров называется ионной имплантацией. Ее суть состоит в том, что области, обработанные ультрафиолетом, бомбардируются ионами нужных примесей. Именно эти ионы и определяют электрическую проводимость цепей процессора. "Пирог" дополняется новыми слоями, созданными по схожей технологии. В современном процессоре около 20 слоев укладываются в сложную трехмерную схему. В местах, где необходимо соединить проводники двух различных слоев между собой, оставляются своеобразные "окна", которые заполняются проводящими веществами.

После этого процессоры прямо на коллективной пластине проходят тестирование, по итогам которого отсеиваются неработоспособные образцы, а оставшиеся группируются по оптимальным частотам. Процессоры вырезаются из пластины и попадают на стадию индивидуальной обработки. Они получают свой собственный корпус, повторно тестируются и докладывают руководителю цеха о своей полной боевой готовности. Последнее к сожалению, пока не более чем шутка. ■

На этом пока все. Наша краткая экскурсия по азам устройства черного ящика подошла к концу, и, надеюсь, было для вас полезной. В следующей части мы попробуем еще глубже проникнуть в тайны работы центрального процессора, посмотрим на новейшие разработки русских ученых и заглянем в недалекое будущее. Не желаете узнать, какими будут процессоры двадцать первого века?

Дмитрий Карасев aka d0k
d0k@smtp.ru

SERIAL ATA

Послеуживательный мастер "Винчестер"

Руки вверх! Единогласно...

Томара Клеймон

Обзор интерфейса Serial ATA 150

Под колесами прогресса

Воистину, нет более активной отрасли, чем компьютеростроение. Новые решения и новые технологии появляются на щедром рынке [illegible] го дождика. Свежеанонсированные комплектующие [illegible] варенному покупателю на поездку от компьютерного магазина до дома.

Но нет воистину и более консервативной отрасли, чем компьютерная. Последнее время на рынке практически перестали появляться действительно новаторские решения — отрасль идет быстрыми, но поступательными шажками. Процессоры прокачивают частоты до высот Джомолунгмы, но в основе своей остаются 32-битными, видеокарты пожирают [illegible] единстве своем AGP 4x, мониторы растут в диагоналях, но в большинстве своем остаются аналоговыми.

Сегмент внутренних накопителей — не исключение. [illegible] момента появления UltraDMA/33 прошел уже не один год, а воз, как говорится, и ныне там. За минувший отрезок [illegible] ть записи, "раскрутилась" скорость вращения, увеличился внутренний кэш, но [illegible] старый добрый интерфейс [illegible]

[illegible] сторыми моделями. И совместимость эту они сохраняют любой ценой — наплевав на такие параметры, как удобство монтажа и экология корпуса. К примеру, на этапе появления UDMA/66 [illegible] вместо 40-жильного кабеля был введен новый 80-[illegible] 40 [illegible] тельные наводки, появляющиеся в жилах при увеличении частоты. Отсюда родились и от- [illegible] длину шлейфа — 45 сантиметров [illegible] CRC [illegible] 80 [illegible]

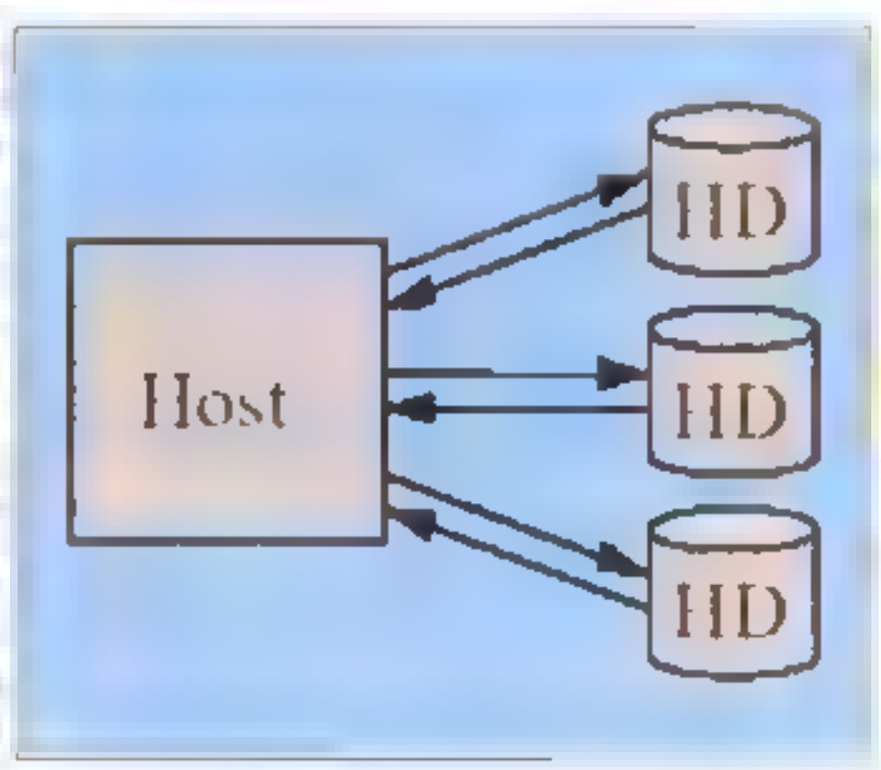
[illegible] кроме повышения [illegible] UltraDMA/100 и UltraDMA/133 [illegible] ростью [illegible] в 133 Мбайт/с. [illegible] DMA [illegible] чи данных.

Такова специфика ПК, что к интерфейсу UltraDMA подключаются не только винчестеры, но и CD-ROM и CD-RW. Причем на четыре устройства предусмотрено два шлейфа. Накопители должны работать параллельно — то есть синхронно. В результате синхронного привода компакт-дисков получается ката- [illegible]

Ветер перемен

Что-то нужно было менять. Дальнейшее развитие DMA невозможно по причинам слишком больших взаимных наводок в [illegible] кабеля, ограничивающих частоту сигнала [illegible] ум Serial ATA 150, в который вошли Intel, AMD, VIA, nVidia, IBM, Seagate, Maxtor, Dell, Sony [illegible] не закончиться успехом — весной 2000 года свет увидел новый промышленный стандарт Serial ATA 150.

Новорожденный оказался очень привле- [illegible] изобретателей с каждого проданного устройства, как в свое время было с UltraDMA. Но, несмотря на то, что родился Serial ATA-150 [illegible] ше своего срока, в 2000 году рынку подобное решение еще попросту не было нужно. Слишком медленными были устройства и слишком неактуальными — проблемы охлаждения и грамотного соединения устройств ПК. Но теперь, с наступлением жаркого 2002 года, рынок определенно созрел.

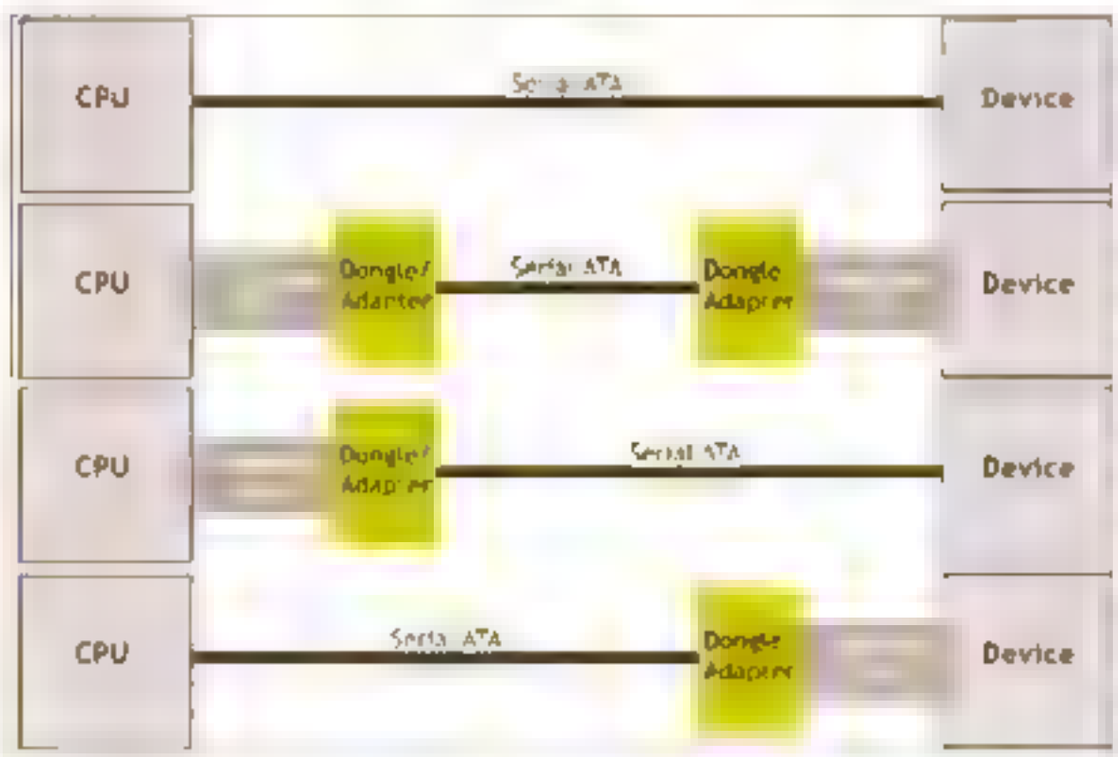


Кто на новенького?

Итак, Serial ATA 150. Более емкого названия [illegible] не [illegible] нужно [illegible] 150 [illegible] что новый интерфейс обеспечивает [illegible] передачи данных до 150 Мбайт/с для всех подключенных устройств. Подобного [illegible] должно хватить даже для ультра- [illegible]

ременных жестких дисков на 15000 [illegible] ров Serial ATA, в отличие от [illegible] UltraDMA [illegible] последовательный [illegible] Долой шлейфы [illegible] гроздьями устройств [illegible] подключение по схеме "звезда"

По этой схеме каждое устройство [illegible] ается отдельным проводом и рабо[illegible]



[illegible] ейфах Serial ATA 150 [illegible] 80 [illegible] четырех [illegible] CD-ROM, ZIP [illegible]

[illegible] м (CRC). Вкупе [illegible] стопро[illegible] центную [illegible] b g lower [illegible] дое устройство получает свои [illegible] 150 Мбайт в секунду [illegible] UltraDMA, где общий канал делился между [illegible] и Медл[illegible] и мешать жить другим — в е разстает та[illegible]

Можно пр[illegible] звезда [illegible] Такая тех[illegible] арбитража шины — [illegible]

RAID [illegible] UltraDMA/100/133 [illegible] циальных адаптеров — dongles, либо установленных на [illegible] плате либо интегрированных в [illegible] ва. Dongles являют[illegible] дарта на стар[illegible] обеспечивают постепенный апгрейд [illegible] в материнскую плату Serial ATA 150 [illegible] стер и заменить его лишь при на[illegible] ределенной суммы наличных. Кроме [illegible] теры Serial ATA-150 [illegible] дет использовать в стан[illegible] цию опять же специальн[illegible] Serial ATA вы не замет[illegible]

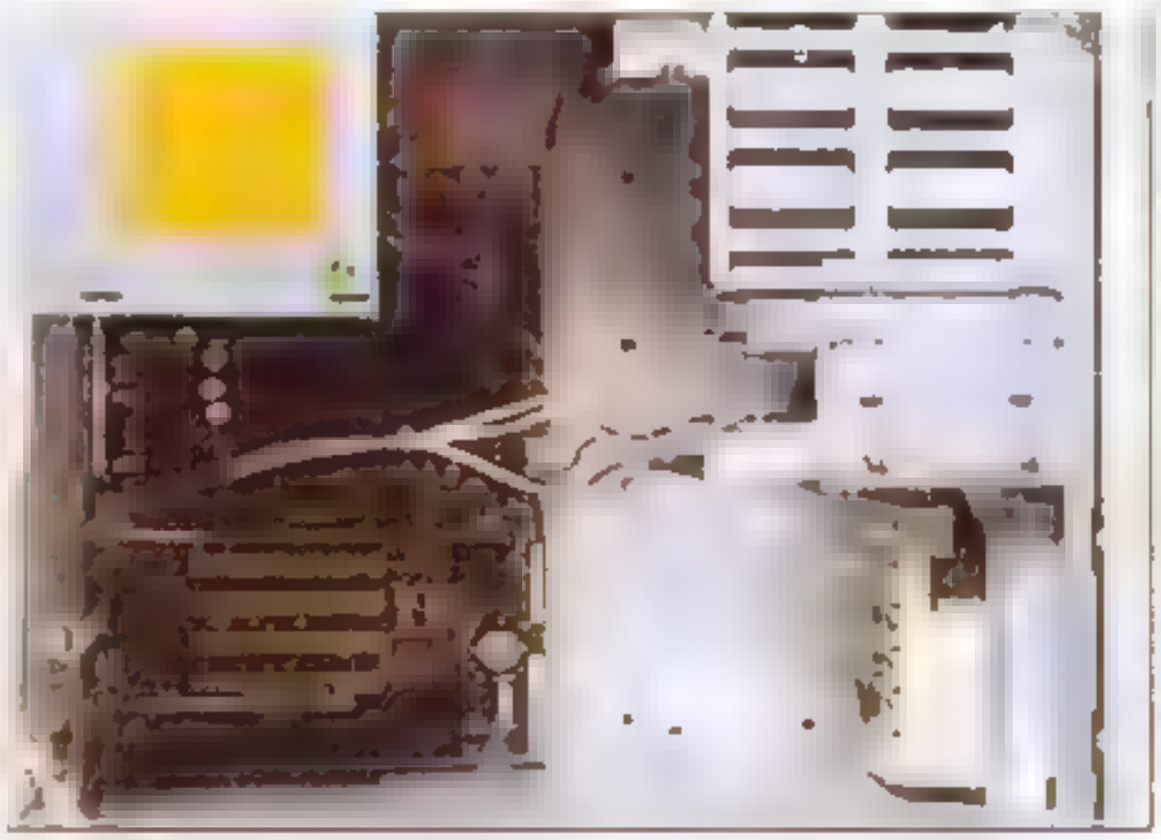
Хочешь похудеть — спроси меня, как

Разработав ATA 150 производители убы ли сразу [illegible] одо заяцев. Помимо ув[illegible]

[illegible] крался незаметно, прячась за рекламными штендерами и билбордами — покупай а то проиграешь". К примеру, прозорливые аналитики Intel предсказывают появление винчестеров, способных полностью загрузить UATA/133, до января следующего года. По их словам, Serial ATA 150 продержится на своих позициях аж до 2005 года, в финале [illegible] дов пост Serial ATA II.

И кстати, компания Seagate представила [illegible] кий диск под интерфейс Serial ATA 150 [illegible] в марте этого года. Представители [illegible] винчестеры поступят в продажу сразу, как только рынок будет [illegible] точно насыщен материнскими платами, поддерживающими новый стандарт". Maxtor, IBM и Western Digital [illegible] амо собой поддер[illegible] инициативу, ибо так же, как и Seagate [illegible] входят в концерн Serial ATA. Первый [illegible] ет с поддержкой Serial ATA 150 — VIA KT400 [illegible] платформу AMD [illegible] Компьютекс-2002. Мат[illegible] ненном чипсете одновременно представили Gigabyte — GA-7VAXP, Asus — A7V8X и DFI — AD77. Причем на [illegible] нерные образцы [illegible] и Seagate и Maxtor. Предварительные сроки выхода на рынок [illegible] тер[illegible] август-сентябрь т[illegible]

Корпорация Inte[illegible] четвертом квартале текущег[illegible] руется представит[illegible] первые рабочие об[illegible] разцы нового [illegible] Springdale. Чипсе[illegible] дет [illegible] ICH5 (I/O Controller Hub) с поддержкой интерфейса Serial ATA 150. В серию новые чипсеты [illegible] ждут в первом квартале следующего года.



Обреченные на апгрейд

[illegible] аота — Serial ATA II. Serial ATA II [illegible] о в 300 Мбайт/с и 600 Мбайт/с. Ориен[illegible] вочно они появятся на рынке в 2004 и 2007 [illegible] Serial ATA 150 пот[illegible] ловольта. Пониженное напряже[illegible]

Финита

В [illegible] ают Serial ATA 150 наверняка сильно и[illegible] ого рынка. Но доки[illegible] мент нам, как рядовым пользователям и [illegible] преимущественно его удобства в монтаже и в обслуживании, а также отсут[illegible]

[illegible] Seagate [illegible] еры этой фирмы со скоростью вращ[illegible] шпинделя в о[illegible] номические 15000 об/мин [illegible] Serial ATA вздохнут по[illegible] дью. Остальным же стоит подождать [illegible] о момента, когда апгрейд станет жизнени[illegible] есть когда Doom III выйдет) и [illegible] до в обязательном порядке покупать [illegible] ринскую плату с лейбл[illegible] Serial ATA 150 на коробке. Без не[illegible] но, ибо Serial ATA [illegible] по всем видимо[illegible] надолго. ■

Антон Логвинов
logvinov@gromonia.com

СДЕЛАТЬ РОЛИК "ИГРОМАНИИ"...

PINNACLE SYSTEMS

Азы видеомонтажа, а также тестирование Pinnacle LINX, Studio DC10plus и Studio Deluxe

Дорогие читатели, вот как вы думаете — почему самая редакция прислушивается к вашим пожеланиям? Если кто-то думает, что нет, то самое время ему изменить свое мнение — именно нескончаемый поток писем с просьбой рассказать о создании видеоролика к компакт диску "Игромании" сподвиг нас на написание данной статьи.

Тут же хотим отметить пару специфических моментов. Момент первый заключается в том, что нелинейный видеомонтаж — тема необъятная, и по причинам сугубо личным данный материал будет не гандорным. В нем, в целях оперативности и компактности изложения материала, мы дотронемся с одной как теоретической, так и практическую, программную — разные редакторы, навыки работы с ними, теорию дела. Момент второй состоит в том, что для эффектной иллюстрации своего рассказа мы использовали видеоэффекты нашего рекламного ролика, выпущенного продукцию известнейшей фирмы Pinnacle Systems.

К вершине

Почему именно Pinnacle Systems? Все просто — эта фирма практически является синонимом понятия "компьютерный видеомонтаж". Образованная в далеком 1986 году, компания с момента основания взяла курс на создание средств обработки видео и уже через несколько лет стала всемирно известна. Ее продукты всегда сочетали в себе передовые, а иногда даже и революционные технологии, за что и были удостоены множество наград, включая семь статуэток Эмми. За последние пять лет компания сделала несколько удачных приобретений, среди которых немецкая фирма miroVideo, известная своими продуктами серии DC. Продукция Pinnacle Systems охватывает все сегменты рынка плат нелинейного видеомонтажа, а цены на нее варьируются от 60 долларов до нескольких тысяч.

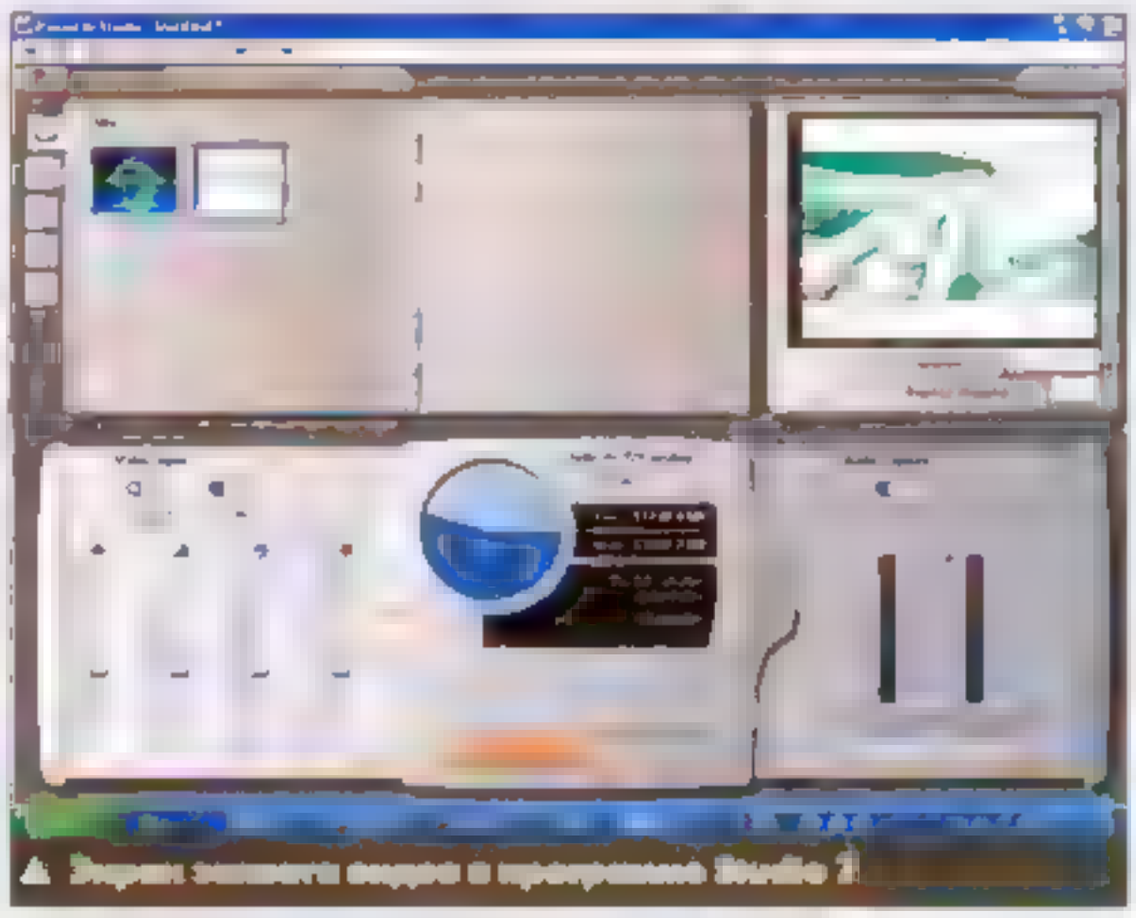
Линейка плат этой фирмы для домашнего видео представлена несколькими продуктами в ценовом диапазоне от 60 до 400 долларов. Все платы отличаются высоким качеством входов/выходов и фирменным ПО для видеомонтажа под названием Studio 7. Поскольку платы нацелены именно на любительский монтаж, то и комплектное ПО делалось со ставкой на простоту и функциональ-

нить, кстати, его можно приобрести отдельно). И действительно, программа Pinnacle Studio 7 покажется настолько же удобной новичкам, но сколько вызовет бурю негативных эмоций у профессионалов, привыкших к Adobe Premiere. И именно поэтому мы расскажем об основных этапах видеомонтажа именно на примере Studio 7.

Без линейки

Итак, что же такое этот загадочный нелинейный видеомонтаж? Трудно представить, что еще пару десятилетий назад люди монтировали сюжеты, мотая туда-сюда пленку с целью найти определенный кусок и тщательно выстроить их друг за дружкой. Цифровой век изменил многое. Т[illegible] раньше было удобным только теперь доступно практически каждому и в любому объеме. Есть компьютер? Вот вы вооружены и [illegible] необходимой программой — и ты уже [illegible] к созданию собственных сюжетов! И вовсе не нужно сидеть и кропотливо что-то там мотать — перед тобой разумная "пленка", каждый кусочек которой ты можешь изменить как душе угодно, в мгновенье ока переместить или выкинуть в корзину материала, а [illegible] корзина называется "Non Linear Editing" или [illegible] "нелинейный видеомонтаж". Но чем творить?

Группа захвата



Экран захвата видео в программе Studio 7

Предположим, вы собрались сделать собственный видеосюжет и в порыве творчества уже подготовили все необходимое для этого: кассеты с материалами и т. д. Первым этапом вашей работы с ней захват видео. Суть в том, что аналоговый сигнал оцифровывается с источника — видеомагнитофон, камера, в соответствии

с заданными параметрами и помещается на жесткий диск компьютера. Для захвата видео естественно нужно иметь карту с видеовходом. Тут лично для меня всплывает основное достоинство продукции Pinnacle — очень качественные входы и выходы плат.

Данная часть в Studio 7 выполнена очень функционально. Пользователю предлагается выбрать источники видеосигнала (IEEE1394 контроллер, TV тюнер, видеовход (как-нибудь карты или USB устройство) и звука, а также настроить картинку (яркость, контрастность и т.д.), и желаемое качество изображения. Тут же отображается количество свободного места на диске и подсчитывается доступное для записи время. Количество доступного времени (читай занимаемого места) напрямую зависит от качества изображения, которое вы хотите получить. Кстати, один важный момент: в файловой системе FAT32 размер любого файла ограничен 4Гб, так что при работе с видео рекомендуется использовать NTFS.

Естественно, что для захвата видео вы можете использовать и вход "обычной камеры-видеокамеры" в связке с какой-нибудь другой программой, вроде WinCoder.

Раз картинка, два картинка...

Второй этап работы — редактирование. Основной. Здесь мы создаем наш сюжет. Комбинируем кусочки видео, вставляем различные переходы между фрагментами, накладываем титры и музыку.

Программа само разбивает захваченное изображение на фрагменты (делает это довольно грамотно, определяя резкие цветовые изменения), а сообразительному юзеру остается лишь перетащить их на timeline (временная линия в нижней части интерфейса) и начать редактировать.

Далее между фрагментами создаются так называемые переходы. Благодаря им происходит плавная смена одного изображения другим — вы не раз могли наблюдать подобное по телевизору. Studio 7 содержит около сотни готовых переходов. Но люди, владеющие Photoshop, могут легко создать и собственные — переход в Studio 7 представляет собой обычный JPG файл с 256 градациями серого, переход от темного к светлому в котором и будет означать замену старого изображения новым.

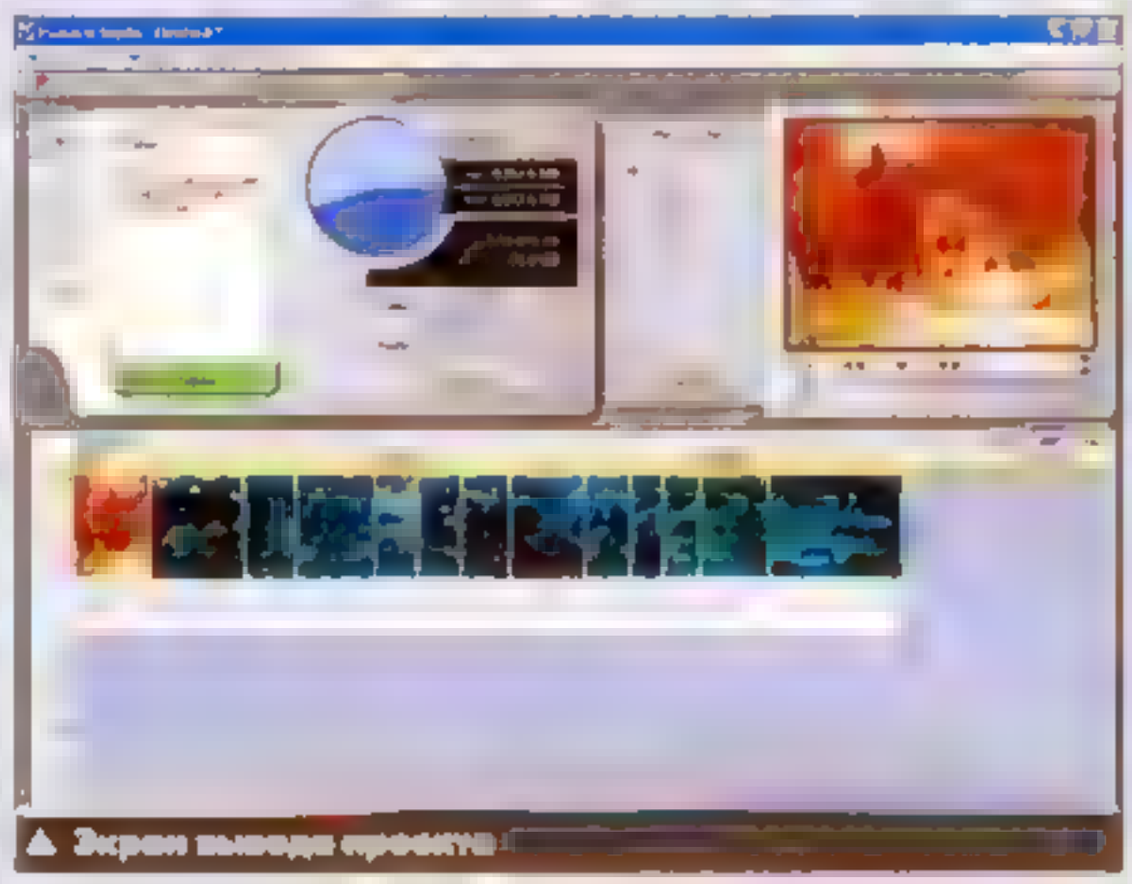
На этапе создания титров карты Pinnacle Systems снова радуют своих владельцев, ибо в комплекте со Studio 7 идет профессиональная программа TitleDeko, созданная как раз для таких случаев.

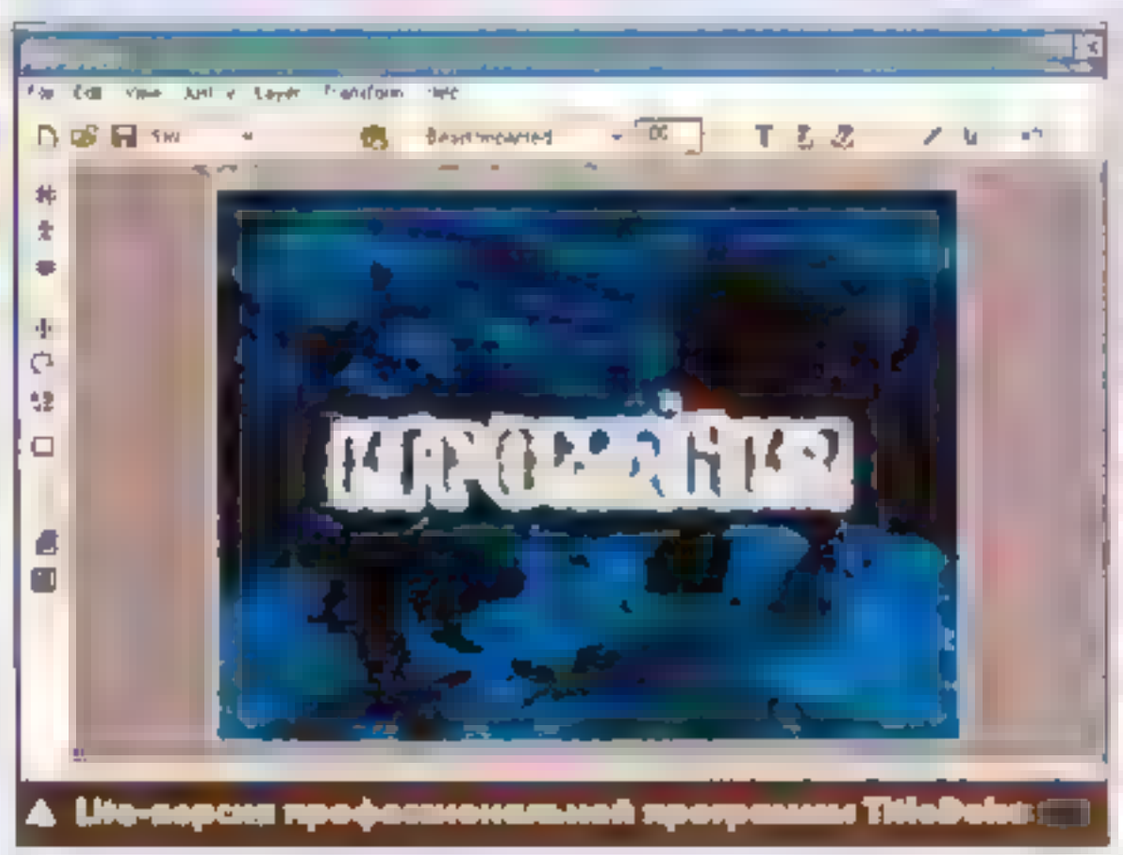
Правда от "профессиональной программы" в данном случае остались лишь одни метки, но оно и понятно — надо же кому-то покупать TitleDeko


Экран редактирования видео в Studio 7

Pro за $499. В принципе, TitleDeko в том виде, в котором он присутствует в Studio 7, как раз для новичков. Здесь легко можно разместить надпись в любой части экрана, выбрать ее шрифт, стиль и т. д.

Наложение звуков и музыки в Studio 7 также весьма упрощено и заточено под домашние нужды. Для особо ленивых даже программку специальную на диске SmartSound называется. Суть в том, что вы выбираете музыкальный стиль (Jazz, Pop, Rock и т.д.), а программистское чудо создает музыкальное сопровождение к вашему фильму. В остальном Studio 7 позволяет записать с помощью микрофона комментарии к фильму или скопировать музыку с какого-нибудь аудио компакт-диска.


Экран выводя проекта


Lite-версия профессиональной программы TitleDeko

С вещами на выход

Итак, финальный этап создания любого сюжета — вывод. Эта часть Studio 7 выполнена так же удобно и функционально.

Можно записать результат на кассету цифровую камеру, в AVI-файл (любой кодек), MPEG 1/2, в потоковое видео (Windows Media и RealVideo). Есть даже возможность залить свои сюжет на сайт Pinnacle, дабы другие на него посмотрели (смею усомниться в пользе подобной процедуры). Вообще единственным разочарованием в данной части Studio 7 для нас стало совершенно отвратительное кодирование в формат MPEG-2. Вероятно, в будущих версиях это исправят, но сейчас дела обстоят неважно.

На примере Studio 7 мы рассказали вам об основных этапах видеомонтажа. Независимо от того, какой программой или оборудованием вы пользуетесь, вам так или иначе придется проделать все вышеописанные этапы. Захватывать видео, редактировать и выводить.

На этом практическая часть материала заканчивается, а впереди — тестирование.

Для практических занятий мы отобрали три продукта от Pinnacle Systems: USB-кабель Pinnacle LINX и две монтажные платы Pinnacle Studio DC10plus и Pinnacle Studio Deluxe. Выбор наш обосновывается довольно просто: все три продукта работают с аналоговыми источниками видео, тогда как другие устройства Pinnacle ориентированы на DV-стандарт. Для тех, кто не в курсе, поясню, что данный стандарт предусматривает наличие дорогущей цифровой видеокамеры.

LINX

Pinnacle LINX — довольно свежий и оригинальный продукт Pinnacle Systems. Он представляет собой небольшое USB-устройство, позволяющее захватывать видео и стереосигнал через Composite-разъемы. Другими словами, с помощью этого компактного кабеля вы можете легко перегнать видеофильм

Как сделать ролик из игры?

Судя по письмам, именно этот вопрос долгие месяцы будоражит умы наших читателей. На самом деле все очень просто: создание такого рода ролика ничуть не отличается от описанного в статье процесса видеомонтажа. Единственная сложность — выдрать кадры из игры. Персональные компьютеры еще не дошли до такого технологического уровня развития, когда можно было бы спокойно играть в любимую игрушку и одновременно записывать свой прохождение в видеофайл. Да и вряд ли дойдут когда-нибудь — ведь именно эти игрушки с каждым разом просят все больше и больше ресурсов, заставляя идти насмарку тренд. Есть несколько решений данной проблемы. Некоторые предусмотрительные разработчики вроде Loki Software делают в своих движках возможность перевода уже записанных ранее "игровых демки" в на порядок скриншотов 30 скриншотов на каждую секунду. Получается целая тонна файлов, которые потом склеиваются в один видеофайл.

Результатом становится практически супротивное качество изображения. Однако приведенный пример скорее является исключением, нежели правилом. Однако и наиболее универсальный способ получения видеофрагментов из игры — это видеовыход видеокарточки. В идеале у вас должно быть два компьютера. Один — мощный, без проблем тянущий железяку и рулящий очень качественным выходом стандарта S-Video на видеокарте (например, какой-нибудь из последних продуктов ATI или новые модели GeForce4 — качественным выходом). Второй — хорошо оборудованный для захвата видео. Желательно на нем иметь как раз что-нибудь вроде DC10plus или Deluxe. Задача проста — нужно соединить два компьютера по S-Video разъему и играть на одном, записывая все на другом. Это в идеале. Но на деле не всегда можно найти второй компьютер, крутой карточкой для захвата видео. Тогда на помощь вам придет обычный видеомагнитофон — записываете на кассету через же S-Video выход, а потом загоняете все назад. Просто учтите, что от каждого участника процесса зависит конечное качество видео. Используете видеомагнитофон — автоматом снижаете качество. Работаете через Composite вместо S-Video — слушаете пленку еще ниже и т. д. Даже качество изготовления видеокабеля играет свою роль. Вот так вот все просто.

с магнитофона/камеры или другого аналогового источника к себе в компьютер. В комплекте поставляется Pinnacle Studio 7 Special Edition.

У этого устройства есть лишь один, но очень серьезный недостаток. К сожалению, по причине ограниченной пропускной способности шины USB 1.1 и, вероятно, из-за каких-то маркетинговых соображений (это самый дешевый продукт Pinnacle — всего $60) максимальное качество оцифровки составляет всего 25 кадров/сек в разрешении 320x240. С другой стороны — LNX очень полезная штука для владельцев ноутбуков (от *редакции*: и видеопиратов!). Особенно если учитывать компактность и простоту использования.

Studio DC10plus

DC10plus — карта, без преувеличения, культовая. В том числе и в нашей стране. Обычно покупка DC10plus является первым шагом для любого, кто хочет попробовать свои силы на поприще нелинейного видеомонтажа. Появившись на закате эры "первого пня", старушка и по сей день радует великолепным качеством картинки. Конечно, силенок для обработки видео у нее по нынешним меркам маловато, однако во всем, что касается захвата и вывода видео — по цене $150 равных ей нет. Скажу вам по секрету, что первый вступительный ролик к компакту "Мании" (это было ровно год назад) создавался именно на DC10 и Studio 7.

Плата оборудована видеовходами/выходами стандартов Composite и S-video, поддерживает форматы 640x480, 30 кадров/с (NTSC) 768x576, 25 кадров/с (PAL) и 768x576, 25 кадров/с (SECAM, только вход). Захват видео осуществляется средствами Motion-JPEG компрессии. Захват звука — через любой вход звуковой карты вашего компьютера. В комплекте поставляется Studio 7.

Несмотря на [illegible] вышло в смутное время "P233-[illegible]" требования к компьютеру со временем у нее изменились. Сейчас плата просит PII-350 (PII-600) и 64(128) Mb RAM. Причина банальна — новые версии ПО, идущего в комплекте, гораздо прожорливее старых.

Studio Deluxe

Серьезная карта. Вполне подойдет даже для создания небольшой домашней студии. Pinnacle Systems объединили в одном продукте как аналоговый, так и цифровой захват видео (отсюда и название). Причем аналоговая часть расположена на внешнем коммутационном блоке (проще говоря, выносной [illegible]), как у профессиональных карт. Кстати, вынесенный блок очень хорошо сказывается на качестве изображения — картинка просто кристально чистая.

Плата оборудована Composite, S-video видеовходами/выходами, аудиостереовходами/выходами и двумя цифровыми IEEE-1394 FireWire Link входами/выходами (кабель прилагается). Карта поддерживает все форматы. Захват видео осуществляется средствами DV-компрессии, а изображение выводится как на аналоговые (AV), так и на цифровые (DV) носители.

Комплектное ПО: Studio 7, HollywoodFX и Pinnacle Express. HollywoodFX — это популярный профессиональный пакет трехмерных переходов, встраивающийся в Studio 7. Pinnacle Express — специальная программа для создания с нуля собственного DVD-диска (с менюшками, озвучкой на нескольких языках, титрами и т.д.).

Раздражает лишь одно: из-за [illegible] у платы аудиовходов Studio 7 не позволяет захватывать звук через входы звуковой карты. А что если мы, например, хотим загнать звук через оптический вход? Pinnacle овцы, видимо, об этом не подумали.

И еще чуточку дегтя напоследок. Маркетинговая политика Pinnacle Systems такова, что ее продукты любительской серии наотрез отказываются работать с иными программами, нежели Studio 7. В принципе, это не такая уж и большая проблема — захватывать видео в одном редакторе, а работать с ним в другом. Да и народные умельцы, по-моему, порочку кряков выпустили.

В целом, карта настолько же хороша, насколько высока ее цена — целых $345 (она того стоит, и, возможно, сумма не всем покажется солидной).

Просто заключение

В этой статье мы попытались популярно объяснить вам, что такое любительский видеомонтаж, с чем его едят и чем закусывают. Остальное — в ваших руках. Хотите — осваивайте самостоятельно, хотите — пишите нам, и возможно, эта статья станет началом длинной и интересной серии статей по нелинейному монтажу.

Спасибо компании "Мультимедиа Клуб" www.mpcclub.ru, www.pinnaclesys.ru за предоставленное оборудование компании Pinnacle и видеокамеру Sony DCR TRV330.

День Победы

От Москвы до Берлина.

15.11.2002

Шура Литейный
shurik@igromania.ru

Убийца GeForce4

Обзор и тестирование Radeon 9700PRO (R300)

Сегодня мы представляем вам обзор новейшего 3D ускорителя Radeon 9700PRO от компании ATI. Продукт этот интересен в первую очередь тем, что именно его компьютерная общественность позиционирует на должность "убийца GeForce4". Как и всякое провокационное заявление требует тщательного расследования и проверки. Чем собственно в данной статье мы и займемся.

Очная ставка

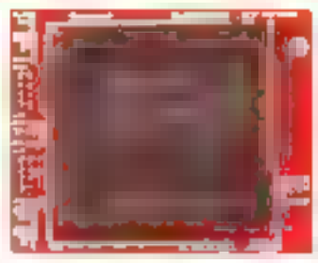
Хочу подчеркнуть, что мы рассматриваем не образец, а серийно выпускаемую плату Видеокарта снабжена под серийным лейблом ATI, что в принципе позволяет использовать ее в качестве своеобразного эталона не испорченного сторонним производителем.

С первого взгляда ничего особенного. Плата ярко красного цвета, технологии и дизайн платы сильно напоминает GF4 MX460. Система охлаждения достаточно проста и функциональна, ничего нового собой не представляет. Из этого можно сделать поспешный вывод, что мы имеем дело не так уж и сильно однако на самом деле это отнюдь не так. Выделяемого тепла вполне достаточно, чтобы состязаться с средней величины кипятильником. Дело в том, что чип R300 содержит наибольшее количество транзисторов из всех существующих GPU. Их число достигает порядка 110 миллионов! В связи с этим инженерам ATI даже пришлось делать питание платы от блока питания компьютера, подобное решение планировалось реализовать в так и не выпущенном Voodoo6, только там все питалось от сети 220V, через идущий в комплекте блок питания. Для сравнения, у того же GF4 Ti число транзисторов достигает "всего" 63 миллионов.

Несмотря на большую теплоотдачу, разгонный потенциал у платы достаточно высок (об этом немного позже) благодаря большому количеству емких конденсаторов, обеспечивающих стабильность платы даже на завышенных частотах. По последней моде карта снабжена AGP x2/x4/x8 интерфейсом, 128 Мб локальной DDR SDRAM памяти производства Samsung в количестве восьми микросхем, размещенных на лицевой и оборотной стороне PCB. Время выборки составляет 2.9 нс, что соответствует 310 МГц (620 DDR). Упакована память в новейшие BGA форм-фактор, который позволяет ей не перегреваться и работать на штатных частотах без дополнительного охлаждения.

Кстати, о штатных частотах. Он даже на 3. В частности, кроме прочего, я обнаружил пару переходников небольшого размера DV-to-d-Sub и S-Video-to-RCA, пару дисков с драйверами и всем необходимым ПО. На плате имеются разъемы VGA, DVI и TV-out.

Напоследок, небольшая справка, которая наглядно демонстрирует разницу в тактико-технических характеристиках четырех наиболее продвинутых графических чипсетов.



Заострю вашe внимание на некоторых важных аспектах:

1) R300 второй чип первой Parhelia-512), имеющий широкую 256 битную шину памяти. Прибавьте к этому новейшую технологию оптимизации памяти HyperZ III, и получите сверхбыстрое и пользование локальной памяти. Скорее всего, именно из-за этого на чипе установлена не столь быстрая память, как у GeForce4. Или, как вариант, инженеры просто и слишком перестарались.

2) На каждый из восьми конвейеров закраски имеется по одному текстурному блоку. Вкупе они способны обработать самые сложные насыщенные всевозможными эффектами сцены буквально за мгновение.

3. Второй чип, поддерживающий еще не выпущенный API DirectX 9 от Microsoft (первым опять же был Parhelia;

4) Не в порождение творения ATI поддерживает AGP 8X. Естественно, данный факт на современном этапе нельзя назвать чем-то особенным, поскольку даже бюджетные решения имеют такую поддержку. Вряд ли новый интерфейс в ближайшее время станет острой необходимостью, скорее всего, это просто дань моде.

5. Для улучшения качества изображения и цветопередачи введено новое представление цвета 10 10 10 2 (RGBA). В этом режиме интенсивности цвета (красный, зеленый, синий) передаются

Чип	Parhelia-512	GeForce4 Ti 4600	Radeon 9700PRO	GeForce FX 5600
Шина памяти, бит	256 DDR	128 DDR	256 DDR	128 DDR
Частота памяти, МГц	275 Retail, 250 Oem	325	310	275
Частота ядра, МГц	220 Retail, 200 Oem	300	325	275
Полоса пропускания	6.37 Гб/сек	10.4 Гб/сек	19.8 Гб/сек	9.6 Гб/сек
Макс. доступный объем локальной памяти	256 Мб	128 Мб	256 Мб	128 Мб
Технология оптимизации памяти		LMA II	HyperZ II	HyperZ II
Вершинные шейдеры, версия	1.4 (6 блоков)	1.1 (2 блока)	2.0 (4 блока)	1.1 (2 блока)
Пиксельные шейдеры, версия	1.3	1.3	2.0	1.4
Текстур за проход, до	4	4	8	6
Текстурных блоков на конвейере	4	2	1	2
Пиксельных конвейеров	4	4	8	4
Анизотропная фильтрация	2, 8, 16	8, 16, 32	R.P. маппинг	R.P. маппинг
Встроенные RAMDAC	2 (10 бит) + один внешний	2	2	2
FSAA	16x FAA (фрагментный)	4x MSAA	8x pattern MSAA	6x pattern MSAA
Технологический процесс, мкм	0.15	0.15	0.15	0.15
Число транзисторов	80M	63M	110M	60M
Максимально поддерживаемая версия Direct X	9	8	8	9
Точность цвета ЦАП	10 bpp	8 bpp	10 bpp	8 bpp
Технология чипа	512 бит	256 бит	256 бит	256 бит

с точностью в 10 бит. На всякий случай поясню, что человеческий глаз воспринимает только три цвета — красный, зеленый и синий. Все остальные цвета формируются при помощи смешения трех основных цветов.

В итоге с увеличенной разрядностью цвета на R300 мы имеем представление изображения в 64-х или 128-битном цвете. Выразим обоснованную уверенность, что новая более реальная цветопередача не останется без внимания разработчиков игр. На данный момент увы, фишка нигде в софте не реализованная.

6) Поддержка пиксельных и вершинных шейдеров вплоть до версии 2.0 способна дать разработчикам больше возможностей для создания спецэффектов. В результате в перспективе мы получаем более реалистичные игры. На практике игровая индустрия еще долго только осваивает версию шейдеров за номером 1.1.

7) Как это ни печально, но R300 выходит по несколько устаревшему технологическому процессу 0.15 мкм. При числе 110 миллионов транзисторов чип выделяет [illegible] тепловыделением. И при [illegible] должно быть прохладно и уютно! Соответственно, в ближайшем будущем мы не увидим сколько-нибудь значительного снижения цен на этот продукт. Есть шанс, что после выхода NV30 от NVIDIA и перехода на более тонкий технологический процесс ситуация изменится.

Разгон

[illegible] вают особые надежды. Посмотрим, [illegible] собен наш подопытный. Плата [illegible] ась в корпус Inwin S500 с двумя [illegible] на ее многотрансляторный [illegible] ты 380 МГц (на +65 МГц), а память [illegible] стабильную работу на частоте 343 (686 DDR) МГц (на +33 МГц).

Подчеркну два важных аспекта [illegible]

1) Разгон различных плат на одном и том же GPU может быть различен. Вы [illegible] к нам попала просто хорошая [illegible]

2) Разгоняя видеокарту, вы можете [illegible] внимание в зал при разгоне оборудования.

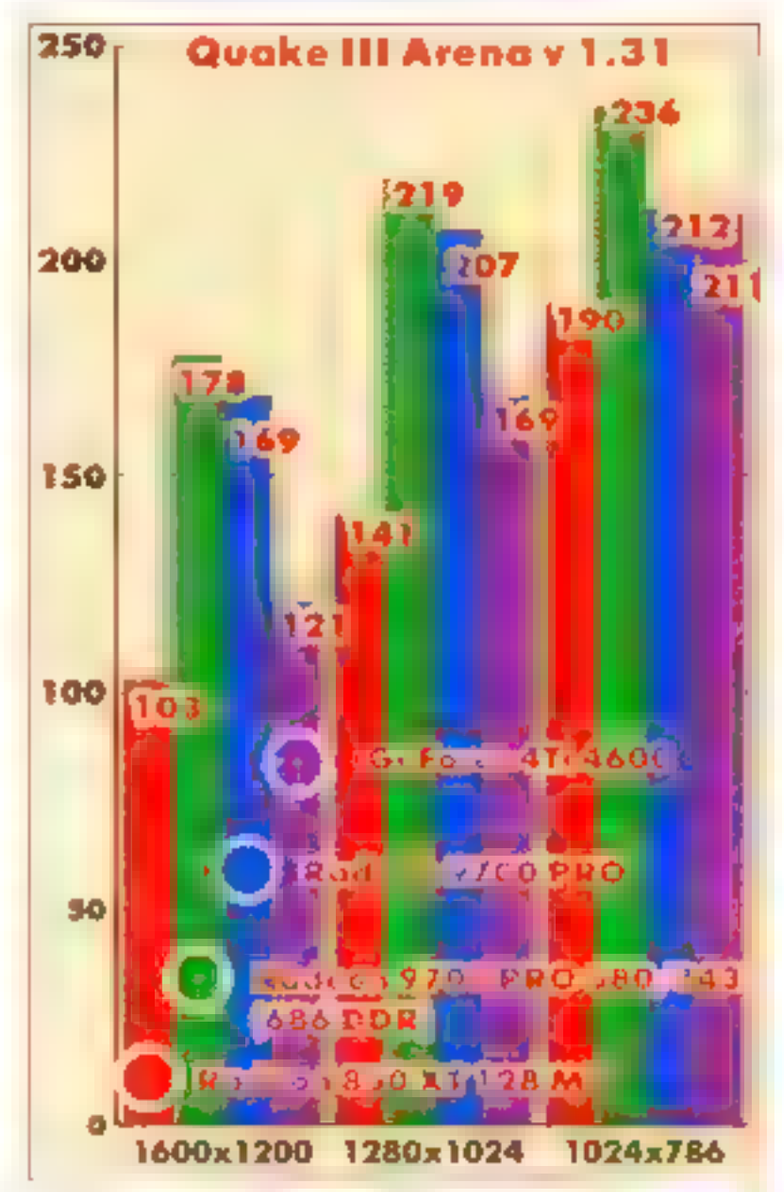
Конфигурация тестового стенда

- Процессор AMD Athlon XP 2000+
- Материнская плата FIC AN17 на чипсете VIA KT333
- Оперативная память DIMM 512 Мб DDR SDRAM PC2100 (Hyundai) CL2
- Жесткий диск IBM DTLA 307015 (7200 rpm)
- Монитор SONY 24" GDM-W900
- Операционная система Windows XP PRO DirectX 8

Для Radeon 9700 применялись драйверы V6.13.10.6143, для GeForce4 — Detonator XP V30.82, для Radeon 8500 — V.6.13.10.6094. Поскольку 16-битный цвет давно уже стал достоянием прошлого, то все тесты проводились исключительно в 32-битном цвете при максимальных настройках качества графики.

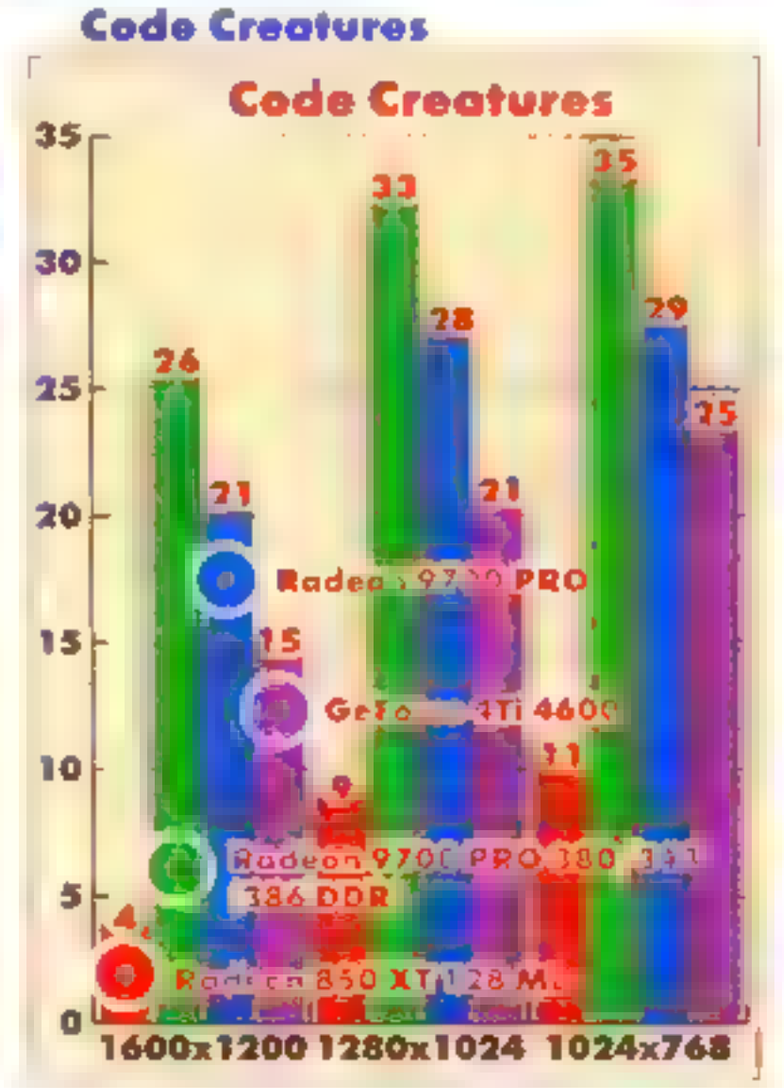
3D-графика, игровые тесты

Quake III Arena v 1.31



[illegible] в Quake 3 [illegible] 256 [illegible] HyperZ III [illegible] разрешения R300 [illegible] конкурента GeForce4 Ti 4600 и [illegible] Radeon 8500 в [illegible] 1024x768 [illegible] Athlon 2000+ [illegible] 3D [illegible] Athlon 2000+ [illegible] Для [illegible] R300 и [illegible] 3000 МГц.

Code Creatures

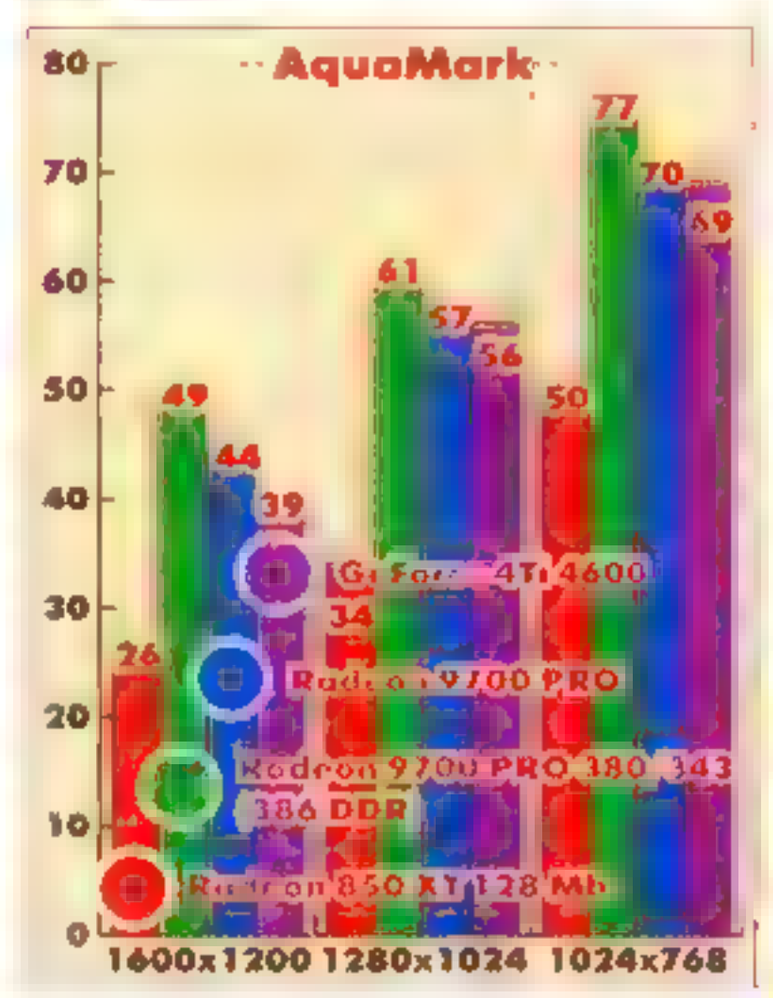


Один из наиболее сложных тестов в [illegible] дыдущем тестировании. Если [illegible] уже купили [illegible] игрой отрасли, то в новом времени мы увидим кардинально [illegible] на его основе.

Главным образом в этом тесте все [illegible] ложится на GPU. Поэтому отчетливо видно, кто есть кто. Конечно, отрыв Radeon 9700PRO не заметить невозможно, но мне [illegible] хотелось бы. Обратите внимание на [illegible] сильное отставание предшественника Radeon 8500. Сложно предположить, что ATI так до конца и не решила все свои традиционные проблемы с драйверами. Надеюсь, что в следующей версии [illegible] будет [illegible]

AquaMark

Честно говоря, я не хотел вводить [illegible] в сегодняшний [illegible] тому [illegible] вряд он не [illegible] дительности [illegible] на [illegible] в [illegible] времена GeForce3. Но по просьбе [illegible]



[illegible] как вы видите, [illegible] R300 я был пров. Уж [illegible] с NV25. Дело в [illegible] использовать всю мощь Radeon 9700PRO.

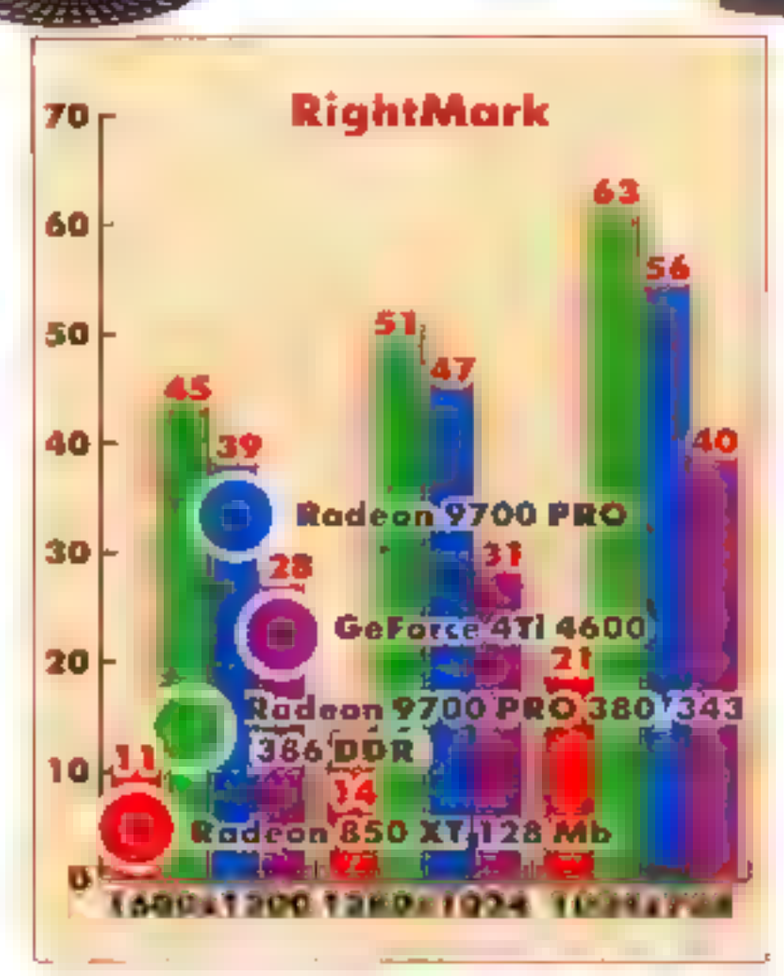
RightMark 3D

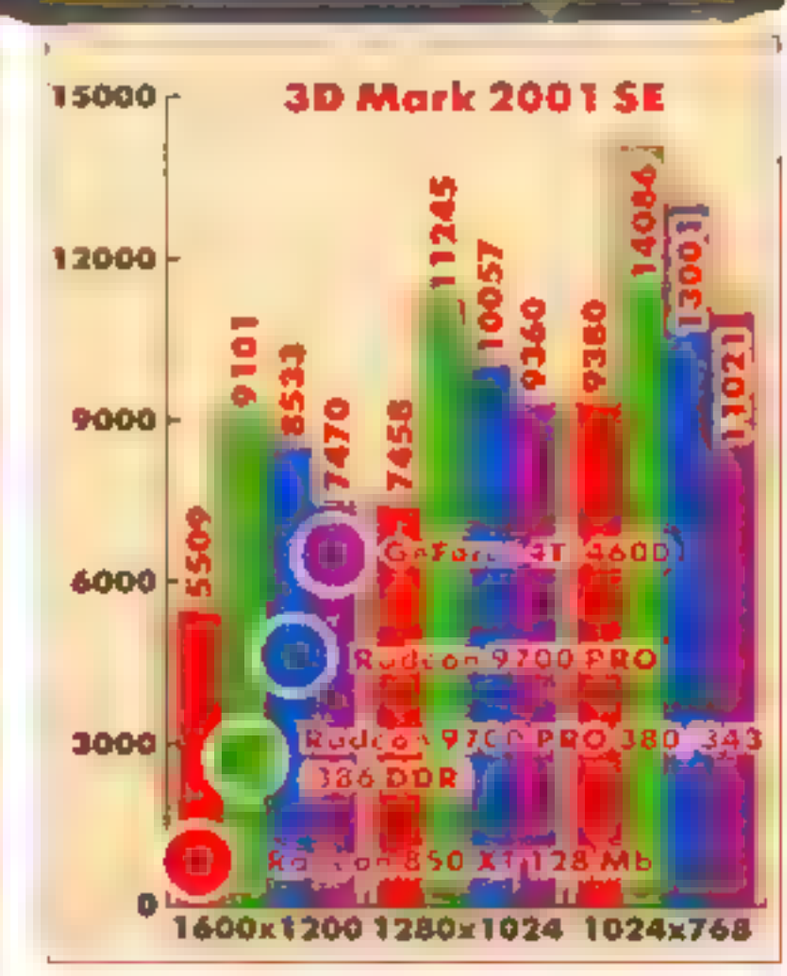
Этот тест [illegible] мелочь. Прекрасно [illegible] обработки [illegible] в различных [illegible]

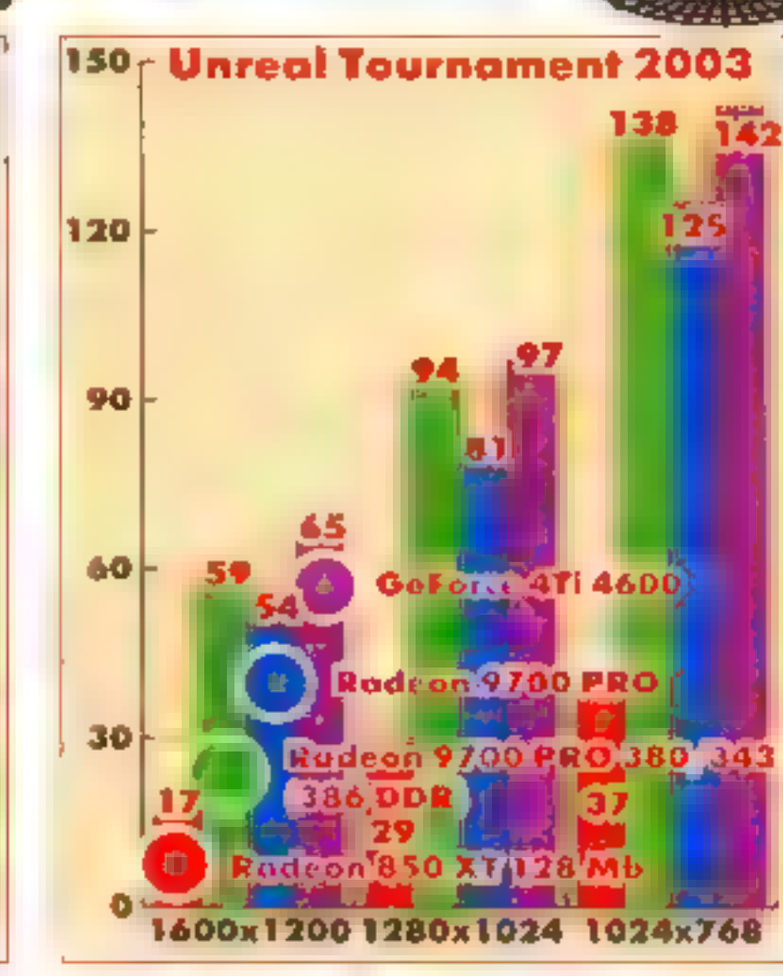
Все [illegible] В действие [illegible] у R300 до и [illegible] шейдеров на высоте.

3DMark 2001 SE (общие результаты)

Синтетические измерения [illegible] ностью в [illegible] костью в [illegible] Хотя [illegible] достаточно прост для Radeon 9700. В скором времени [illegible] ModOnion [illegible] популярно [illegible] пакетов должно [illegible] сделает 3DMark [illegible] ном современных акселераторов.







Unreal Tournament 2003

Вот он тест, победа в котором стоит действительно многого. Именно на движке этой суперпопулярной игры в скором будущем выйдет масса интересных проектов. Собственно, ими мы и занесем наше тестирование.

Ошеломляющая и абсолютно неожиданная в свете предыдущих тестов победа GeForce4Ti 4600. Вероятнее всего компания Epic изначально оптимизировала свою игру под продукцию NVIDIA, а ATI опять и в который раз не напорачила с драйверами.

Кстати, к слову сказать, сам Джон Кармак (главный разработчик id Software), описывая будни разработки DOOM III, часто и весьма негативно высказывался по поводу кривых дров от ATI и контрастно дружелюбных драйверов от NVIDIA. Отсюда можно сделать выводы, что именно под GeForce3/GeForce4 акселераторы будет оптимизироваться DOOM III, как и все последующие игры id. С другой стороны, зайдя на сайт www.idsoftware.com можно обнаружить что надпись ATI встречается там уже пересчитывается, что также наводит на грустные мысли. Вообще ребята из ATI взялись за дело основательно, и дрова с каждым новым релизом становятся все лучше и лучше, в то время как NVIDIA, видимо, решила не спешить с выпуском куда действительно отличных и дружелюбных к игрокам драйверов.

Как показывает практика, наиболее тесно работают с DOOM и id Software владельцы [illegible]

Выводы

Можно с уверенностью сказать, что на данный момент Radeon 9700PRO является САМЫМ [illegible] для Unreal Tournament 2003 [illegible] но все же [illegible] не делают [illegible] трехмерных [illegible] трехмерных [illegible] средствах покупки не будет [illegible] на сумму в районе $400. Это значительно больше, чем средняя цена на GeForce4, которая сейчас составляет порядка $315-$350. Тем не менее, в ближайшем будущем [illegible] в преддверии GeForce5 (NV30) компания ATI снизит цену до разумной. Пока же покупку Radeon 9700PRO можно рекомендовать только [illegible] состоятельным [illegible] трехмерной графики.

Достоинства
* рекордная производительность
* прекрасное качество двумерной графики
* поддержка DirectX 9

Недостатки
* высокая цена и, как следствие, не самая разумная трата денег на данный момент ■

Дядя Федор
fedor@gromit.ru

Лапа-Клава или Фетиш графомана

Тестирование беспроводного комплекта Genius Wireless 2.4G TwinTouch+

Genius Wireless 2.4G TwinTouch+ — это Клава. С нелепым именем лучшая боевая подруга Мы фанаты и [illegible] в простоте нашей. Мы подарили ей [illegible] номер один в жены. Один из лучших клавиатурно-мышиных комплектов, с которыми мне когда-либо приходилось иметь дело.

Меня зовут Клава, просто Клава

Если по-существу, то Wireless 2.4G TwinTouch+ есть набор состоящий из беспроводной клавиатуры, беспроводной мыши и приемника-базы. Отличается за себе подобных в первую очередь отличие [illegible] что использует для связи [illegible] радиоканал с [illegible] 2,4 ГГц [illegible] в подобных решениях обычно имеется 900 МГц.

Хотелось бы [illegible] дизайне [illegible] Корпус клавиатуры [illegible] прямых [illegible] Внешний вид [illegible] стандартный [illegible] не представляет.

Поэтому [illegible] клавиатуры мышки и приемника в ноутбук [illegible] Удобнее [illegible] Кстати и [illegible]

[illegible] Wireless 2.4G TwinTouch+ использует [illegible] инфракрасный способ [illegible] не умеет. Для клавиатуры [illegible] AA для мышки [illegible] AAA. Сроки [illegible] достаточно велики [illegible] месяцев совместной жизни [illegible] не [illegible] раз. Что касается драйверов [illegible] простому не нужны. Так как Windows XP, Windows Me и Windows 2000 прекрасно распознают все расширенные функции и не требуют никакого дополнительного ПО. При установке [illegible] драйверов набросились жуткие тормоза в [illegible] использующих GDI

Установка 2.4G TwinTouch+ происходит быстро и безболезненно. Вы подключаете базу к PS/2 портам компьютера, а остальные составляющие системы вольготно располагаете в радиусе 3,5 метров вокруг нее. Перед началом работы рекомендуется осмотреть местность на предмет наличия разного рода радиопомех. Так, например, разработчики с неким скепсисом утверждают, что при наличии у вас устройства типа "монитор" (что, сами понимаете, маловероятно) следует отодвинуть от него приемник как минимум на 15 сантиметров. Реально же на частоте 2.4 ГГц работают некоторые микроволновки ("некоторые" — потому что моя лично никаких проблем не создавала); какие-то передающие радиостанции, и — затаите дыхание — беспроводные сети Wireless LAN. Факт последний мне лично показался выдающимся — налицо воплощение идеи стандартизации интерфейсов.

2,4G — это не "гз"

Кстати, если кто не знал — то узнайте, что радиочастота 2,4 ГГц начисто устраняет все "мертвые зоны" и, кроме того, говоря словами мануала, "обеспечивает безупречную связь с компьютером". Тут следует пояснить, что на моей памяти "безупречной связью" не могла похвастаться ранее ни одна, даже самая крутая и навороченная клавиатура (а собственно к классу именно таких клавиатур следует относить 2.4G TwinTouch+). С нашим же набором все обстоит именно так, как сказано в руководстве. Клавиатура прекрасно отрабатывает все нажатия на расстоянии до 3-4 метров из любых экзотических положений и сквозь любые препятствия (исключая, дельнотито, новые двери сейфа). Мышка прекрасно рулит курсором, даже будучи повернутой в противоположную от приемника сторону (чрезвычайно полезная функция, если в отдельно взятый момент вам противно смотреть на экран, но работать тем не менее надо).

Пару отдельных обзацев хотелось бы посвятить клавишной системе. Когда в финале статьи вы увидите стоимость комплекта, то, пожалуйста, сделайте над собой усилие и перечитайте еще раз нижеприведенный текст. Суть в том, что клавиатура, входящая в Genius Wireless 2.4G TwinTouch+, не просто клавиатура, но профессиональный инструмент. Если хотите "мама всех папских Клав". Ранее единственным эталоном, признанным среди профессиональных графоманов, была продукция компании Cherry. Именно ее Клавы позволяли натруженным рукам работать день и ночь без перерыва на суставный хруст в пальцах и помещения в стационар с диагнозом "хронически не попадает по клавишам".

Набор характеристик, отделяющих множество "непапских" Клав от множества "папских", достаточно прост, но далеко не очевиден. Во-первых — это глубина нажатия клавиш. То, насколько глубоко утапливается в плоскость клавиатуры отдельно взятая клавиша. Тот факт, что все клавиши должны иметь одинаковый ход, считается само собой разумеющимся, хотя и не соблюдается многими клаводелами. Итак, глубина нажатия должна быть средней. То есть не слишком глубоко и не слишком мелко. Как правило, продукция Genius страдает критерием "глубоко". В TwinTouch+ же, тем не менее, ошибок прошлых лет повторено не было — ход фактически идеальный и даже немного удобнее Cherry.

Следом за глубиной хода идет характеристика сопротивления клавиш нажатию и равномерность этого сопротивления на протяжении всего нажатия. Сопротивление идеальной Клавы (имеем в виду все ту же Cherry) в среднем несколько сильнее, чем со[illegible] [illegible] производство и тяжестью 5 боксов. Равномерность сопротивления у идеальной Клавы, как это ни удивительно, должна быть равномерной. Если клавиша в начале нажатия немного сопротивляется, а потом резко проваливается до упора внутрь — то это значит, что [illegible] времена "Атари 6" вернулись. И [illegible] Атари. Множество неплохих Клав страдают одной странной и непонятной болезнью. Проявляется в том, что при нежном нажатии на самый край пробела равномерность усиления не происходит. То есть другой край клавиши почему-то оказывается немного выше, нежели нажатый вами. Со временем это выливается в хроническую ненужность [illegible] — он застревает, трещит и вообще ведет себя [illegible]. А [illegible] все к тому, что говоря о Wireless 2.4G TwinTouch+ можно с уверенностью утверждать, всем вышеописанным критериям [illegible] удовлетворяет, даже с некоторым [illegible] показатели. Р[illegible] Клавой можно более чем комфортно. Процент по[illegible] [illegible] на о[illegible]

[illegible] с Cherry на 2.4G TwinTouch+ [illegible] разницы [illegible] адаптации прошел быстро и [illegible]

[illegible] минусах. Во-первых, [illegible] Backspace. Для [illegible] мартку он должен быть [illegible] рядовых клавиш. Во-вторых, это [illegible] Genius [illegible] цвет, который плохо виден на серо[illegible] фоне, особенно при слабом освещении. В на[illegible] выяснено, что вечерний труд [illegible] 2.4G TwinTouch+ возможен, однако требует хо[illegible]. В противном случае различать клавиши придется с фонариком. В [illegible] мне не сразу удалось найти на клавиатуре индикаторы Caps Lock и Num Lock. Непонятно зачем разработчики [illegible] клавы-приемника. [illegible] 2.4G?: наблюдать [illegible] Lock [illegible] очень неудобно.

Навороты

Ради [illegible] некоторых разной степени полезности фенечках, реализованных в Genius Wireless 2.4G TwinTouch+. Первая фенечка — [illegible] мышка. В силу своей ординарности в сравнении с великолепной Клавой она действительно выглядит [illegible] полезное дополнение.

Первое впечатление, тем не менее, положительное. Средний профиль — немного ниже стандартного, но не настолько, чтобы вызвать дискомфорт. Приятная шероховатая поверхность и правильный скроллер с хорошо отрегулированным шаговым сопротивлением. Упомяну, что мышка, вопреки ожиданиям (вы ведь уже подсмотрели цену?), не оптическая, а шариковая. При испытаниях в Quake, Unreal и Counter-Strike демонстрирует вполне себе неплохие результаты — то есть другими словами, практически не отличается от обычных проводных Mitsumi (среди многих киберспортсменов считается идеалом). Никаких специфических плюсов вроде самопроизвольного мигрирования прицела по экрану и спонтанных, неконтролируемых прыжков (это если вы "баиндите джамп на кнопку мауса") замечено не было.

Фенечка номер два — это набор из 12 дополнительных клавиш в верхней части клавиатуры. Самое лучшее, что можно про них сказать — так это то, что они очень гармонично дополняют дизайн Клавы. Функциональность же для многих пользователей будет под вопросом. Полюбить расширенный набор можно только в результате длительных тренировок и аутотренинга. Придется запрещать себе использовать мышь для запуска браузера, уменьшения/увеличения громкости и запуска почтового клиента. Меня немного удивило отсутствие традиционной клавиши для быстрого вызова калькулятора — на мои памяти именно эта функция оказалось единственной действительно востребованной.

Третья и четвертая фенечки последовательно — это раскладная подставка под кисти рук и боковые подписи под часто используемыми клавишными комбинациями. Про первую сказать особо нечего — есть подставка, и она удобна. При необходимости и при неудобном месте на столе подставка легко убирается под корпус клавиатуры.

Говоря же про "комбинации", я имел в виду небольшие надписи с обращенной к пользователю стороны некоторых клавиш. Надписи эти указывают, какую функцию можно совершить данной кнопкой в комбинации с Ctrl. Например, под клавишей C написано традиционное "Copy", а под V и X — "Paste" и "Cut" соответственно. Достаточно удобная вещь для людей, давно работающих в MS Word/WordPad и до сих пор использующих некоторые стандартные комбинации.

Ля мур?

А теперь о главном. Стоит все это внеземное великолепие 120 усредненных долларов. Специально вывел этот факт в конец статьи, иначе, боюсь, дочитать ее до конца взялись бы немногие. Но факт есть факт. Шикарный набор Genius Wireless 2.4G TwinTouch+ стоит воистину шикарно. И, несмотря на все предыдущие дифирамбы, считаю своим долгом сказать, что эта сумма является не совсем адекватной. Приемлемая цена, на мой взгляд, должна находиться около отметки 60-70 у.е. Иначе круг покупателей будет значительно уже того круга людей, кому этот продукт действительно нужен. Будем надеяться, что рано или поздно подобные мысли посетят маркетинговые умы компании Genius. Пока же разложим все по полочкам.

Плюсы

- отличная, профессиональная клавишная система
- удобная и функциональная мышка
- надежная связь с приемником и небольшое энергопотребление
- стильный привлекательный дизайн

Минусы

- большая цена ($120)
- некоторые мелкие недоработки (тусклые надписи, мелкий шрифт, неудобная индикация)

Большое спасибо компании "Бюрократ" (www.buro.ru), официальному дистрибьютору продукции Genius в России.

Алексей Бутрин
boot@gromania.ru

Горячие головы

Обзор лучшего летного комплекта THRUSTMASTER HOTAS Cougar

Что такое "HOTAS"? Искушенный путешественник по порносайтам предположит, что это русская транскрипция "hot ass". Любитель порносных американских фильмов про авиацию скорее выдвинет другое предположение — "hot ole". И только настоящие знатоки — фанаты хардкорных авиасимуляторов — смогут дать правильный ответ: Hands On Throttle And Stick — руки на секторе газа и рукоятке. Именно им — знатокам и фанатам — и посвящается эта статья. Ибо кому, как не им, вообще может прийти в голову мысль о покупке HOTAS Cougar джойстика стоимостью $350?

Все те, кто дернулся от цифры 350, как от хука с правой Майка Тайсона, могут смело перелистнуть страницу другую — дальше будет стопроцентный нокаут.

На тот случай, если кто-то до сих пор не знает, есть просто джойстики (joysticks) и есть летные комплекты (flight control systems), правда, в просторечии джойстиками называются и первые, и вторые. Основное отличие летных комплектов: обязательное наличие раздельной рукоятки управления тягой двигателя (throttle), а в идеале — и педалей для управления рулем направления и тормозами. В отличие от джойстиков, летные комплекты предназначены исключительно для авиасимуляторов, использование их в остальных игровых жанрах — забивание гвоздей микроскопом.

Начнем с главного. HOTAS Cougar на данный момент — лучший летный комплект из всех когда-либо созданных манипуляторных дел мастерами. Его нескромная цена объясняется наличием уникальных, не имеющих аналогов возможностей, беспрецедентным качеством исполнения и (куда ж без этого) полным отсутствием конкурентов.

Я помню чудное мгновенье...

Различия между HOTAS и просто джойстиками начинаются уже во внешнем виде. Он огромен. Все, что я видел до этого, смотрится рядом с ним, как японские малолитражки на фоне КАМАЗа. Доставая его из коробки, начинаешь понимать, что он не просто велик, но и тяжел. РУС (Ручка Управления Самолетом) и РУД (Рукоятка Управления Двигателем) весят около 4 кг каждая. Объяснение этому факту находится сразу: HOTAS имеет цельнометаллический корпус. Внешне комплект копирует органы управления истребителя F-16 (Block 50), но что нам до этого сходства? Кабы это было реплика системы управления МиГ 29 или Су 27, тогда другое дело. Да и есть ли польза от аутентичного сходства джойстика с реальными органами управления? Мне думается, что это не более чем рекламный трюк, рассчитанный в первую очередь на американцев. Для усиления сходства со своим реальным прототипом HOTAS также имеет надписи к кнопкам, хэтам и кольцом вращающимся аналоговым регулятором.

В комплекте с джойстиком поставляются необходимые драйвера и справочное руководство, к сожалению, на английском языке. С учетом того, что настройка HOTAS — задача не из простых, без русского руководства никак не обойтись. Взять его, кстати, можно здесь: http://www.hotas.ru. Этот сайт в идеале должен стать вашей стартовой страницей: здесь вы всегда сможете найти ценные советы, свежие обновления ПО и описания различных хитростей по настройке HOTAS.

Установка

Как и любое USB-устройство, HOTAS подключается и устанавливается крайне просто: необходимо соединить специальным интерфейсным кабелем РУС и РУД и подключить джойстик к USB-разъему компьютера. Перед подключением необходимо установить драйвера. Вообще-то никто не мешает установить их и после подключения (придется лишний раз перегружать машину, либо вообще не устанавливать (даже так он будет работать, но в этом случае вы просто лишитесь доброй полсотни функций).

Словосочетание "программное обеспечение джойстика" вызывает улыбку, но только до первого запуска HOTAS Cougar Control Panel. Понимание приходит очень быстро: "батюшки, да он же программируемый". Да, да, HOTAS имеет свой собственный командный язык. Но к счастью, фирменная утилита сильно облегчает настройку различных функций и загрузку конфигурационных файлов в память джойстика, а утилита Foxy: HOTAS Cougar Edition вообще позволяет забыть про страшное слово "программирование", превращая настройку джойстика в легкое и приятное времяпрепровождение.

Что можно настраивать при помощи фирменного ПО и при помощи Foxy? В буквальном смысле все: настраивать чувствительность джойстика по всем осям, настраивать кривую отклика. Например, сделать так, чтобы при малом ходе РУС самолет управлялся очень плавно, а при большом отклонении рукоятки от центра начинал резко реагировать на перемещения ручки. Можно менять местами оси (например, сделать так, чтобы газ он регулировался при помощи РУД). Только не спрашивайте меня, зачем надо менять местами оси, я и сам вот уже месяц не могу придумать рационального применения этой интересной функции. Настраиваются мертвые зоны по всем осям, причем как в крайних положениях, так и в центре. Предельно просто назначаются функции и макросы любой сложности всем без исключения кнопкам, а их, между прочим, целых 28 штук. Добавьте к этому числу еще микроджойстик и два аналоговых регулятора на РУД, и вы поймете, что клавиатура в авиасимуляторе вам не пригодится. Принцип "руки на секторе газа и ручке" осуществлен на все 100%!

Огласите весь список!

Рассмотрим подробнее органы управления HOTAS Cougar, а также варианты их применения в авиасимуляторах.

РУС имеет курок, гашетку под большой палец, кнопку справа сбоку под указательный палец, кнопку впереди у основания джойстика и "телескоп" под мизинец. Итого 5 кнопок для управления огнем по-моему более чем достаточно. Из перечисленных кнопок самая неудобная — гашетка к ней приходится далеко тянуться, что особенно мешает стрельбе во время интенсивного маневрирования.

Помимо кнопок РУС снабжено 4 многопозиционными переключателями (хатами). Наибольший экстаз вызывает самый верхний хат: он большой, имеет ребристое резиновое покрытие (по-моему, не скользит) и большой ход, что позволяет очень четко контролировать его положение. Лучше всего он подходит для переключения видов из кабины. Два нижних хата можно использовать для управления триммерами или для переключения режимов обзора в Ил-2 (я использовал правый хат для переключения "нормальный обзор, панорамный обзор, прильнуть к прицелу"). Самый неудобный хат — на левом наплыве РУС: тянуться к нему неудобно, переключать еще неудобнее. Лучше всего повесить на него редко используемые функции, например, управление заслонками радиатора.

РУД утыкано кнопками не меньше. Очень порадовал хат под указательный палец: идеальное решение для управления закрылками, также его можно использовать как триммер руля направления.

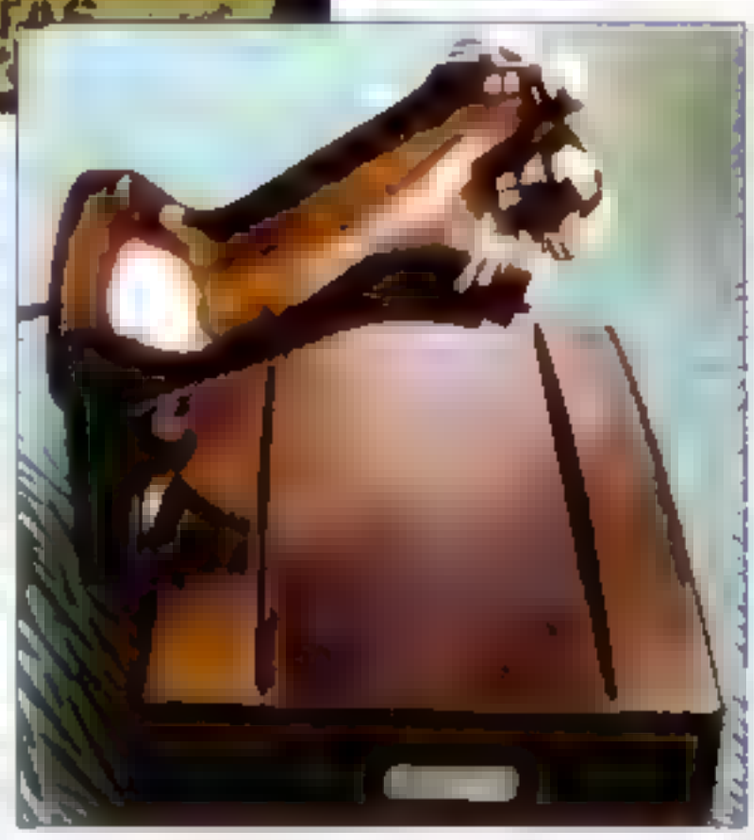
Остальные кнопки назначаются по вкусу: здесь найдется место и для форсажа, и для кнопки запуска двигателя, и для ряда других функций. Кольцо Range Knob и Antenna Switch могут использоваться, к примеру, для плавного управления шагом винта или для масштабирования обзора из кабины, если симулятор поддерживает эти функции.

Особого внимания заслуживает микроджойстик справа, который управляется большим пальцем. В первую очередь его можно использовать для плавного переключения видов из кабины вместо классического хата. В правильности этой идеи убеждает и тот факт, что микроджойстик работает и как кнопка, что можно использовать для возврата своей "виртуальной головы" в центральное положение.

От винта!

Каков HOTAS в деле? Если втиснуть диагноз в два слова, получится "просто отлично".

При использовании HOTAS тебя сразу охватывает всепоглощающее чувство полного контроля над самолетом и ощущение собственного пилотажного всемогущества: чувствуешь себя эдаким гибридом Покрышкина, Кожедуба, Рихтгофена и Хартмана вместе взятых. Жесткость РУС большая, но не чрезмерная, так что надо плавно подать ход РУД поддается на тросике, все кнопки нажимаются четко. Просто фантастика. А теперь достаем корзинку с лимонами и переходим к недостаткам. Куда ж без них.



- Заметный люфт РУС по оси X. Не смертельно, но неприятно. Разработчики утверждают, что это не недостаток, а особенность. Так уж и быть — поверю, но мне это сильно не понравилось.
- Фиксаторы на РУД, предназначенные для обозначения промежуточных положений рукоятки, слишком жесткие: при преодолении фиксатора запросто можно двинуть РУД сильнее, чем хотелось.
- Микроджойстик болтается как, да что уж там «о», на соплях: он болтается. Нехорошо, что при перемещении РУД вперед "верх" микроджойстика уезжает в положение "влево", что сильно затрудняет его использование для обзора.
- То ли я такой сильный, то ли РУС все-таки недостаточно тяжелый, но при интенсивном маневрировании я его несколько раз от стола отрывал (может собственных Кингов российская земля рождать?). Но мне взгляд, накинуть пару кило для основания не помешало бы.
- Увы, HOTAS без педального комплекта почти как пиво без водки — деньги на ветер. Повесить управление рулем направления не на что, в отличие от Top Gun Afterburner, который имеет специальную качающуюся планку на РУД. Поэтому приготовьтесь выложить еще около $100 за хорошие педали.

Все по полочкам

Позитив

- Четкое управление в симуляторах.
- Большое количество органов управления: кнопки, хэты, кольца, микроджойстик.
- Регулируемая жесткость РУД.
- Великолепная настройка кривых отклика всех осей, настройка мертвых зон.
- Отсутствие ограничений для индивидуальной настройки.

Негатив

- Заметный люфт.
- Жесткие фиксаторы на РУД.
- Излишняя чувствительность микроджойстика.
- Отсутствие эффективных средств для управления рулем направления.
- Недостаточно тяжелое основание РУС.
- Фантастическая цена.

Казнить нельзя помиловать

Покупать или не покупать? Придется ответить каламбуром, если абстрагироваться от денежной стороны вопроса: покупать однозначно.

Но что-то мне пока не попадались люди, способные абстрагироваться от $350 или даже $450 (если посчитать и педали). Поэтому окончательный ответ будет таков: Покупайте HOTAS Cougar, если:

- вы безумно любите авиасимуляторы;
- хотите себе самый лучший в мире джойстик;
- готовы мириться с описанными недостатками этого джойстика;
- готовы потратить на джойстик с педалями сумму, эквивалентную стоимости вполне приличного компьютера. ■

Илья Федор

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

МЕСЯЦ октябрь выдался неурожайным на ценовые сенсации и технические революции. Ничто не рухнуло, никто не поднялся, и ни одна зараза не изволила продаваться по оптовым ценам. Увы. Новости скупы и неоригинальны. Но первое, как всегда, очередное стихийное и потому не страшное увеличение цен на некоторые типы модулей DDR памяти. Изнутри гнетет уверенность, что уже через недельку другую (как раз к выходу этого номера) ситуация сомореэбилитируется и цены опять упадут. Далее полицо вполне предсказуемое снижение цен на видеоадаптеры нижней ценовой категории. Продавцы освобождают нишу для более перспективного GeForce4, чей ассортимент в последнее время просто радует. Немного "упали" жесткие диски — особенно это заметно по ценам на носители IBM. Неожиданно появились в Москве пока не скоро ожидаемые "родные" видеокарты на чипе ATI Radeon 9700 Pro, тестирование которого вы можете осведетельствовать в этом номере (статья "GeForce4 киллер"). В прессах некоторых фирм были замечены первые ласточки на чипсете AMD762. Имеется в виду материнская плата — Microstar MS-6501 K7DMaster-L. Новинка укомплектована двумя процессорными сокетами типа Socket A, интерфейсом DDR, ATA100, встроенным звуком и интегрированным сетевым контроллером. Возможна установка одного процессора Athlon XP+/Duron или двух процессоров Athlon MP. Неплохое и достаточно дешевое решение для сервера начального уровня.

Теперь о том, что за сюрприз на этот раз ожидает вас в нашей экономной категории "*Компьютер для...*". В этом номере мы публикуем интереснейший материал, посвященный компьютерному нелинейному видеомонтажу. Дело это непростое и требующее серьезных аппаратных ресурсов. Посему, чтобы немного облегчить задачу организации собственной телестудии, мы решили подсказать интересующимся читателям пару идей "ноу-хау". Добавим, что советы по составлению

КОМПЬЮТЕР ДЛЯ ВИДЕОМОНТАЖА AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата Albatron PX845G PRO (Socket478, i845G, FSB533, Raid, DDR, AGP, Sound, SVGA, ATA133, ATX)	$107,2
Процессор Celeron 1800 BOX (128k, 400 MHz, Socket 478)	$91
ОЗУ NCP DDR 512 Mb PC-2100 (133MHz/266Mbps)	$111
ПЗУ 60, 0 Gb WD 6008B ATA100 7200 rpm (2 штуки для RAID)	$170
Плата видеомонтажа Pinnacle Systems Studio DC10plus	$140
Дисковод 1 CD-ROM 48x Cyber OEM	$21
Дисковод 2 1,44Mb 3,5" SONY	$9
Корпус MidiTower Case 919 250W(P-4) ATX	$19
Монитор 15" Samtron 56E (0,24, 50-120Hz, 1024x768-80Hz)	$130
Клавиатура Sven 300 PS/2 Slim (DLK-9820)	$4,5
Мышь Mouse PS/2 (2-but)	$1,7
Колонки Dialog M-691bc 120W	$5
Итого	**$[illegible]**
Опция 1 замена модуля памяти на NCP 256 Mб	-$55
Опция 2 замена жестких дисков на 40, 0 Gb WD 4008B ATA100 7200 rpm	$24
Опция 3 видеоплата 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	+$85
Опция 4 колонки Creative Inspire 5.1, 5100 OEM	+$74,5
Опция 5 замена платы видеомонтажа на Pinnacle Systems LINX (USB)	$81
Опция 6. принтер Canon S-200 (струйный, 5 стр/мин, 2880*720dpi, USB, A4)	+$63

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ $500

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата MB Epox EP-8KTA3L+ (Socket A, VIA KT133A, DDR SDRAM, AGP, Sound, ATA100, ATX)	$46
Процессор AMD Duron 1000MHz (200 MHz, Socket A)	$39
Вентилятор AMD Duron Smart fan (6000 об мин, Bulk N24B)	[illegible]
ОЗУ 128Mb 6ns SDRAM (PC 133, Hyundai)	$ 8,5
ПЗУ 40,0 GB IBM IC35L040AVVN07-0 (UDMA100, 7200rpm)	$74
Видеоплата 32Mb AGP NONAME GeForce2 MX 400	$34
Дисковод 1 CD-ROM 50x ASUS CD-S500	$30
Дисковод 2 1,44Mb 3,5" SONY	$9
Корпус MidiTower Marathon MI-160 Blue 250W(P4) ATX	[illegible]
Монитор 15" LG Studioworks 575e (0,28, 50-160Hz, 1280x1024@60Hz, TCO'99)	[illegible],45
Колонки Dialog M-691bc 120W	$5
Итого	**$446,7**
Опция 1 замена модуля памяти на Hyundai 256 Mб	+$14,5
Опция 2 звуковая плата Genius Maker Live Value 4.1 (CMI8738/PCI-SX)	+$5,5
Опция 3 колонки Dialog M-580-4	+$40
Опция 4 замена видеоплаты на 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	+$[illegible]
Опция 5 джойстик типа "геймпад" Genius MaxFire G-08	[illegible]
Опция 6 джойстик типа "рукоятка" Maxtro JSK-210	+$7
Опция 7 джойстик типа "руль+педали" Typhoon PC TURBO WHEEL (2-ве педали в комплекте)	[illegible]
Опция 8 принтер Canon S-200 (струйный, 5 стр/мин, 2880*720dpi, USB, A4)	[illegible]

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ $500

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel inside

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата MB Acorp 6A815EP v2 (Socket 370, i815EP, SDRAM, AGP, Sound, ATA100, ATX)	$[illegible]
Процессор Intel Celeron 1000MHz (128k L2 cash, 100 MHz)	$48
Вентилятор SMART FCPGA с рег напр BALL 60 мм 7931	$[illegible]
ОЗУ 128Mb 6ns SDRAM (PC 133) Hyundai	$ 8,5
ПЗУ 40,0 GB IBM IC35L040AVVN07-0 (UDMA100, 7200rpm)	$74
Видеоплата 32Mb AGP NONAME GeForce2 MX 400	$34
Дисковод 1 CD-ROM 50x ASUS CD-S500	$30
Дисковод 2 1,44Mb 3,5" SONY	$9
Корпус MidiTower Marathon MI-160 Blue 250W(P4) ATX	[illegible]
Монитор 15" LG Studioworks 575e (0,28, 50-160Hz, 1280x1024@60Hz, TCO'99)	[illegible],45
Колонки Dialog M-691bc 120W	$5
Итого	**$452,7**
Опция 1 замена модуля памяти на Hyundai 256 Mб	+$[illegible]
Опция 2 звуковая плата Genius Maker Live Value 4.1 (CMI8738/ PCI-SX)	+$15
Опция 3 колонки Dialog M-580-4	+$4[illegible]
Опция 4 замена видеоплаты на 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	+$48
Опция 5 джойстик типа "геймпад" Genius MaxFire G-08	+$9
Опция 6 джойстик типа "рукоятка" Maxtro JSK 210	+$7
Опция 7 джойстик типа "руль+педали" Typhoon PC TURBO WHEEL (2-ве педали в комплекте)	+$16
Опция 8: принтер Canon S-200 (струйный, 5 стр/мин, 2880*720dpi, USB, A4)	+$63

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ $1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата JetWay V333LA (Socket A, VIA KT333 ATA 00 AGP Audio, ATX)	$49
Процессор AMD Athlon XP 1600+ (266 MHz Socket A, 1400MHz)	$60
Вентилятор Thermaltake Volcano 6 Cu+ (Socket A, Socket370, 7000rpm, up to 2GH)	[illegible]
ОЗУ 256 Mb DDR SDRAM Samsung (PC 2700 166MHz 333Mbps)	$72
ПЗУ 60 GB IBM (C35L060AVVA07-0 (ATA100 [illegible]	[illegible]
Видеоплата 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	$85
Дисковод 1 CD-ReW Cyber 16x/[illegible]	$67
Дисковод 2 1 44Mb 3 5" SONY	$9
Корпус MIDDLETOWER INWIN S506 ATX 250w	[illegible]
Монитор 17" LG Flatron 775FT (0 24 50-160Hz, 1280x1024@60Hz)	[illegible]
Колонки Dialog M-580 Subwoofer 2	[illegible]
Итого	**$752**
Опция 1 замена модуля памяти на Winbond PC 2700 512 [illegible]	+
Опция 2 звуковая плата Creative SB Live 5 1 DD (SB0100 PCI)	+
Опция 3 колонки Creative Inspire 5 1 5 00 OEM	+
Опция 4 замена видеоплаты на 64Mb Albatron GeForce 4 Ti4200 (DVI [illegible]	+
Опция 5 джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan [illegible]	
Опция 6 джойстик типа "рукоятка" AVB GC FB [illegible] PEGASUS FORCE FEEDBACK USB/COM	+
Опция 7 джойстик типа "руль+педали" AVB GC FBW1 F[illegible]	[illegible]
Опция 8 принтер EPSON Stylus Photo 895 (струйный, фото-печать, A4)	+

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ $1000

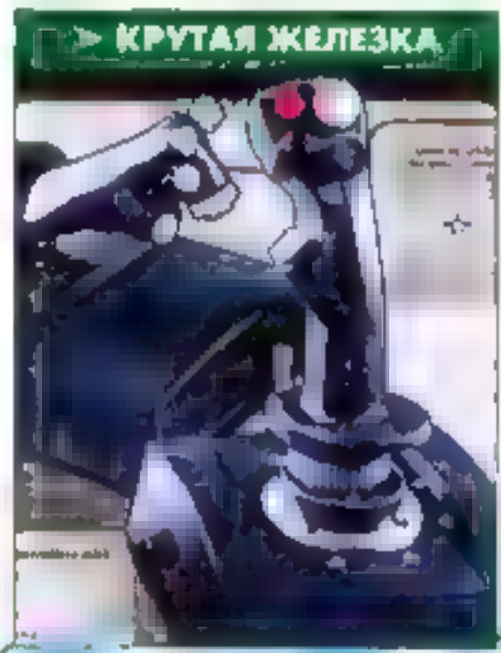
СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ

intel inside

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата [illegible]	
[illegible] 478 [illegible] P4X266A DDR ATA 133 AGP Sound ATX)	$96
Процессор CP Pentium 4 Socket 478 500E 256K [illegible] PGA	$106
Вентилятор Thermaltake [illegible] P4 [illegible]	$6
ОЗУ 256 Mb DDR SDRAM Samsung (PC 2700 166MHz 333Mbps)	$72
ПЗУ [illegible] GB IBM (C35L060AVER07-0 ATA 100 7200rpm)	$87
Видеоплата 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	$85
Дисковод 1 CD-ReW Cyber 16x/12x/40x CW-038D Retail	$67
Дисковод 2 1 44Mb 3 5" SONY	$9
Корпус MIDDLETOWER INWIN S506 ATX 250w	$5
Монитор 17" LG Flatron 775FT (0 24 50-160Hz, 1280x1024@60Hz)	[illegible]
Колонки Dialog M-580 Subwoofer 2 1	[illegible]
Итого	**$823**
Опция 1 замена модуля памяти на Winbond PC 2700 512 Мб	+
Опция 2 звуковая плата Creative SB Live 5 1 DD (SB0100 PCI)	+
Опция 3 колонки Creative Inspire 5 1 5100 OEM	+
Опция 4 замена видеоплаты на 64Mb Albatron GeForce 4 Ti420 [illegible]	+
Опция 5 джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Precision USB	+
Опция 6 джойстик типа "рукоятка" AVB GC FB[illegible] PEGASUS FORCE FEEDBACK USB/COM	+
Опция 7 джойстик типа "руль+педали" AVB GC FBW1 Force Feedback USB	+$8
Опция 8 принтер EPSON Stylus Photo 895 (струйный, фото-печать, A4)	+$199

конфигурации нам давали специалисты одной известн[illegible] профессионально занимающейся монтажом на PC-платф[illegible] уже на протяжении 7 лет.

Пункт номер раз в нашем списке — это материнская плата Albatron PX845G PRO (Socket478, i845G, FSB533, Raid, DDR, AGP, Sound, SVGA, ATA133, ATX). [illegible] ного RAID контроллера, встроенн[illegible] видео, низкая цена и [illegible] бесплатных вкусностей (USB 2.0, шестиканальный звук, [illegible] 533 МГц и т.д.). По наблюдениям специалистов, при монтаже в первую очередь важна частота процессора, поэтому вторым пунктом у нас будет процессор Celeron 1800 (128k, 400 MHz, Socket 478). На наш взгляд, [illegible] шение для выполнения [illegible] Пункт третий — память стандарта PC-2100 объемом 512 Мб. [illegible] выбрали из соображения: «чем больше, тем лучше». По словам тех же специалистов, практически [illegible] задачи редактирования видео очень требовательны к объему памяти. PC-2100 был предпочтен [illegible] PC-2700 [illegible]



вались. В качестве дисковых носителей мы выбрали два жестких диска Western Digital 600BB (ATA100, 7200 rpm) объемом по 60 Гб. Предусмотрительно при конфигурации они должны будут слиться в единое дисковое пространство, призванное хранить в целости наши многогигабайтные "сырые" материалы. Фишка конфигурации — это [illegible] монтажа Pinnacle Systems Studio DC10plus, о которой вы можете прочесть все в той же статье на страницах все того же "*Железного цеха*". Остальные комплектующие подобраны стандартно. Монитор обычный с диагональю 15". Причина — цена, и, кроме того, по словам [illegible] специалистов, лишь жалкие пижоны могут требовать 17" для работы с разрешением 768x576.

Как видите, итоговая цена получилась отнюдь не бодрящей. Увы, [illegible] монтаж — занятие дорогое. И потому в опциях предложены [illegible] варианты облегчения конфигурации с надеждой на будущий апгрейд. В общей сумме вы можете снизить конечную стоимость на 80-160 долларов. Особое внимание обратите на опцию номер 5, где вместо Studio DC10plus предлагается воспользоваться USB кабелем Pinnacle Systems LINX. По поводу и смысл этого предложения вы узнаете, прочитав сами знаете какую статью на страницах сами знаете-какого цеха. ■

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ $1000

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата [illegible] (Socket 462 VIA KT333 DDR RAID ATA133 AGP LAN Sound ATX)	$ 64
Процессор AMD ATHLON XP 2200+ (266MHz Socket A)	$ 70
Вентилятор [illegible] Volcano 7+ [illegible] Socket 478 up to 3GHz	$ 14
ОЗУ 512 Mb DDR SDRAM Winbond (PC-3200, 200MHz, 400Mbps)	$ 37
ПЗУ 120 GB IBM (C35L120AVVA07-0 (ATA100, 7200rpm)	$ [illegible]
Видеоплата 128Mb AGP ATI 3D Radeon 9700 Pro (DDR, DVI, TV-Out, OEM)	$425
Дисковод 1 CD-RW (32x/12x/10x /DVD+RW/8x [illegible]	$445
Дисковод 2 1 44Mb 3 5" TEAC	$ [illegible]
Корпус MidiTower Case Noblesse (B[illegible] 300W P4	$[illegible]
Звуковая карта: S.B Creative SB AuDIGY Platinum 5 [illegible] PCI Retail	$2[illegible]
Монитор TFT 18 1" SONY SDM-M81 (1280x 1024 [illegible]	[illegible]
Итого	**$3030**
Опция 1 дополнительный модуль памяти [illegible]	+
Опция 2 колонки Creative Speakers Megaworks 5 [illegible] 5	+
Опция 3 джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad C[illegible]	+
➤ Опция 4 джойстик типа "рукоятка" Thrustmaster HOTAS COUGAR USB	+
Опция 5 джойстик типа "руль+педали" ACT LABS Force RS+ACT LABS C[illegible] Pedal System+ACT LABS GPL USB Shifter	+
Опция 6 принтер EPSON Stylus Photo [illegible] (струйный, фото-печать, A4)	+

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ $1000

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

intel inside

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата [illegible] (Socket 478 i 850e RIMM AGP Sound LAN ATX)	$ 72
Процессор Pentium-4 2533E (512k L2 cash, 533MHz bus, Socket 478, BOX)	$35
ОЗУ SAMSUNG RIMM 512Mb RDRAM (PC800, 400MHz)	$22
ПЗУ 120 GB IBM (C35L120AVVA07-0 (ATA 100) 7200rpm)	$ 52
Видеоплата 128Mb AGP ATI 3D Radeon 9700 Pro [illegible] OEM	$425
Дисковод 1 CD-RW (32x/12x/10x DVD+RW/8x/4x/2x [illegible] HP 100i DE RETAIL	$445
Дисковод 2 1 44Mb 3 5" TEAC	$[illegible]
Корпус MidiTower Case Noblesse (Black 300W P4	$85
Звуковая карта S B Creative SB AuDIGY Platinum 5 [illegible] PCI Retail	$217
Монитор TFT 18 1" SONY SDM-M81 (1280x 1024 [illegible] TCO'99)	$1200
Итого	**$3285**
Опция 1 дополнительный модуль памяти SAMSUNG RIMM 512Mb	+$22
Опция 2 колонки Creative Speakers Megaworks 5 1D 5 1	+$360
Опция 3 джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Cordless	+$50
Опция 4 джойстик типа "рукоятка" Thrustmaster HOTAS-COUGAR USB	+$360
➤ Опция 5 джойстик типа "руль+педали" ACT LABS Force RS+ACT LABS C[illegible] Pedal System+ACT LABS GPL USB Shifter	+$4
Опция 6 принтер EPSON Stylus Photo 950 (струйный, фото-печать, A4)	+$445

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ

24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru или на форуме "Горячая ONLINE" на сайте вашего наилюбимейшего журнала www.igromania.ru

Также хочу напомнить, что по адресу razgon-faq@igromania.ru открылась и успешно функционирует уже некоторое время наша "Разгоряченная линия", посвященная исключительно вопросам разгона. Велком!

Хочу произвести апгрейд материнской платы, но мучаюсь вопросом: влезет ли мой старый GeForce 2 MX400 в слот AGP 8X?

В таких случаях мой престарелый и немного выживший из ума учитель логики советовал рассуждать на пальцах. Давай попробуем. Итак, большой палец — это могучая AGP 8X. Мизинец — это, стало быть, твой не слишком могучий GeForce 2 MX400. Если ты не инвалид и не пришелец, то между этими двумя пальцами затусовалось еще три. И что это значит? Да ничего не значит. Я же сказал, что мой учитель логики немного выжил из ума. Поэтому бросим эти бредни и будем рассуждать как нормальные люди. GeForce 2 MX 400 рассчитан на AGP 4X. AGP 8X прекрасно совместим со своим младшим собратом. А посему ставь свой GeForce в новую материнку и не бойся. На этом, кстати, обратная совместимость и кончается. Карту, рассчитанную на AGP 2X, в слот AGP 8X лучше не вставлять — дело может закончиться запахом паленого.

Пожалуйста, отчаянная ситуация! Хотел записать на диск видео с тюнера, потом глянул — фильм на 70 минут занял на винте 4 гигабайта. Я в шоке. Пытался заархивировать — размер файла уменьшился немногого. Как же полнометражные фильмы всего на один диск записывают?

Твой тюнер, скорее всего, не имеет аппаратной компрессии, поэтому видео на диск записывалось "как есть", в самом простом формате (чуть ли не bmp по кадрам). Конечно, фильм надо ужать. Чем — вопрос вкуса. Ты можешь выбрать один из нескольких десятков популярных кодеков. Например, ролик на нашем компакте пакуется кодеком DivX и, как видишь, пакуется весьма неплохо. Если бы его кидали на диск без компрессии, там бы вряд ли нашлось место для чего-то еще. Разные программы для фотомонтажа (например, Adobe Premier или даже один из модулей 3D Studio MAX) могут паковать в разные форматы с разной степенью компрессии. К примеру, форматы bik и smk, которые специально предназначены для роликов в компьютерных играх, могут применяться в принципе для чего угодно, хоть для фильмов. А сжимают так, что соседние форматы только завидуют. Когда будешь выбирать приемлемый кодек, не забудь еще одну немаловажную деталь: многие сжимают изображение за счет его качества. В настройках большинства кодеков можно указать степень компрессии. Не спеши задвигать ползунок до упора в Low Quality — получившееся после нескольких часов ожиданий зрелище может тебя не обрадовать. Для эксперимента выбери небольшой (секунд двадцать) отрезок своего фильма и прогони на нем все подручные кодеки. Тогда ты можешь визуально оценить качество и выбрать кодек по потребности.

Можно ли на карту ASUS P2B через переходник поставить Celeron 1100?

Celeron 1100 построен на ядре Tualatine и ставится на материнские платы с чипсетом i815-BStep. Чипсет 440BX (который устанавливался в твоей ASUS P2B) предназначен для совсем другого напряжения ядра. Так что Celeron 1100 можно поставить на ASUS P2B только через специальный переходник, обладающий VRM-блоком для генерации нужного для Tualatine напряжения. Одна загвоздка: нет сейчас таких переходников в продаже. Да анонсировался один, но где он сейчас? Насколько я знаю, в Россию такой переходник еще не поступил. А с обычным переходником процессор просто не сможет работать. Так что не судьба тебе пока сделать выгодный апгрейд. Скорее всего, придется покупать новую материнскую плату.

В некоторых старых играх графика воксельная. А что такое воксель? Это какой-то утерянный стандарт?

Нет. Воксель, на мой скромный взгляд, — это самый передовой стандарт, просто никто об этом не знает. Суть в том, что раньше разработчики были посмелее и решались на разные рода эксперименты. Сейчас внедрять воксельную графику боятся — вдруг она окажется экономически нецелесообразной? Опять же, довести эту технологию до ума ни у кого руки не доходят. Среди шедевров прошлого на воксельной графике основывались Outcast и отечественные "Вангеры" (правда, только частично). А еще во многих играх воксельная технология применялась для обработки ландшафтов.

По большому счету, воксель — это трехмерный пиксель, только с небольшими нюансами. Вот мир из чего состоит? Ну понятно, что из девочек и мальчиков. А помимо? Из атомов до молекул, и прочих мелких соринок. А почему бы трехмерный мир по ту сторону монитора не воссоздать из каких-нибудь элементарных частиц? Конечно, не таких мелких, но чтобы рядовой геймер неоднородности мира не заметил. Ведь как хорошо получится — стукнул кулаком по стене, а в ней дырка по форме кулака. А там кулак на мелкие кусочки. Стена-то из частиц состоит, поэтому рассчитать ее физику проще простого. Кулак, ясен пень, тоже не железобетонный. Проехался джип по дороге, а с дороги поднялись красивые клубы пыли. Конечно, дорога — это ведь скопище частиц, поэтому какую-то их часть можно приподнять и вверить закону тяготения.

На начальном этапе разработки предполагалось, что виртуальный мир из вокселей будет жутко красивым и сверхреалистичным, и жили бы все счастливо, и было бы у всех много воксельных конфет, если бы производители видеокарт хоть раз почесались и сделали аппаратную поддержку вокселей. Ну — производителям видеокарт и чесаться-то лень, а уж в железо внедрить... Без поддержки на аппаратном уровне кристальная мечта рассыпалась в воксельную пыль. Ведь воксели и сейчас обсчитываются только процессором. А особой производительности таким подходом не добьешься. Вот и загнулась замечательная технология. И многоожидаемый Outcast 2 делают (точнее, делали — проект закрыт) на полигонах.

Я слышал, что через Интернет можно звонить по междугородке за халяву или по низким тарифам. Не подскажете, как это можно сделать?

Обмануть АТС как вариант можно с помощью модема, скачав на популярных хакерских ресурсах коды доступа. Путь этот мной еще полностью не изучен, поэтому более подробные рекомендации смотрите в следующей "Горячей линии". К вопросу этому мы непременно вернемся.

Если же хакерская жилка тебе чужда, ты можешь не выпендриваться, а поступить как все нормальные люди. Берешь программу MS Net Meeting (она входит в поставку windows по умолчанию), надеваешь свои наушники с микрофоном, связываешься с необходимым тебе сетевым абонентом — и вперед. Единственная незадача в том, что у твоего собеседника тоже должен быть Net Meeting, модем, микрофон и, наверное, какой-нибудь компьютер. Но это ведь мелочи, правда?

Должен тебя предупредить, что удовольствие от разговора ты получишь только в том случае, если модем у тебя хороший и линия цифровая. В противном случае тебе придется ждать ответных реплик собеседника по нескольку минут.

Я долго не пользовался своим принтером Epson 640, и у него засохла головка. Неужели он теперь придется выкинуть? Нельзя ли его как-нибудь оживить?

Можно, но операция эта не для слабонервных. Но если денег на печатающую головку совсем-совсем жалко (оно понятно — эта штуковина стоит почти как сам принтер), можешь попытаться ее реабилитировать. Не даю стопроцентной гарантии, но многие так спасали себе и нервы, и деньги. Все нижеописанные инструкции выполняйте на свой страх и риск!

Существует две стадии загрязнения головки: "не печатает" и "совсем не печатает". Для каждой стадии свои методы. Для промывки головок тебе потребуется оригинальная промывочная жидкость от Epson — A29 или A49. Первая применяется для "не печатает", а вторая, как ты, наверное, уже сам догадался, для "совсем не печатает". Стадию "Ну вообще не печатает" мы разберем в конце. Для лучшего эффекта рекомендую смешать эти две жидкости в равных пропорциях. В любом случае, тебе не удастся просто так использовать A49, так как "жидкость" эта вязкая, как мед. Возьми шприц на 10 миллилитров и заполняй его нашей гремучей смесью. Теперь внимательно посмотри на головку принтера. Увидел конус, который входит в картридж? Отлично, а теперь надевай на него шприц. А теперь аккуратно, постепенно увеличивая напор, прокачивай через дюзы промывочную жидкость. Всю процедуру, естественно, лучше проводить где-нибудь над раковиной. Внимательно наблюдай за дюзами. Если из каких-то дюз не льется жидкость, попробуй поводить поршень шприца туда-сюда. При этом возможные частицы грязи переместятся и вылетят с другой стороны. Повторяй процедуру до тех пор, пока из каждой дюзы не польется ровная струйка. Кстати, если ты еще не догадался, головку перед всей этой операцией надо снять! А то имеются тут рядом со мной индивидуумы. После всех мучений ставь головку на законное место, вытирай пот со лба и вставляй оригинальные картриджи. Теперь через **панель управления** в настройках драйвера принтера несколько десятков раз прокачай чернила через дюзы (там должна быть такая опция). После проведи распечатку дюз. Если все в порядке, принтер снова заработает.

Что же может быть не в порядке? Вот это как раз и есть та самая злополучная стадия "Ну вообще не работает". Дело в том, что при длительном использовании некачественных "левых чернил" пьезокристалл постепенно разрушается от перегрева. Засыхание чернил и дальнейшие попытки "пропечатать" принтер приводят к логическому, но трагическому финалу. Если так, увы, ты имеешь дело с полностью поврежденной головкой, ремонту не подлежащей.

Почему у меня в колонке такой звук? Когда я прубаю положение на полегче, звук очень тихий...

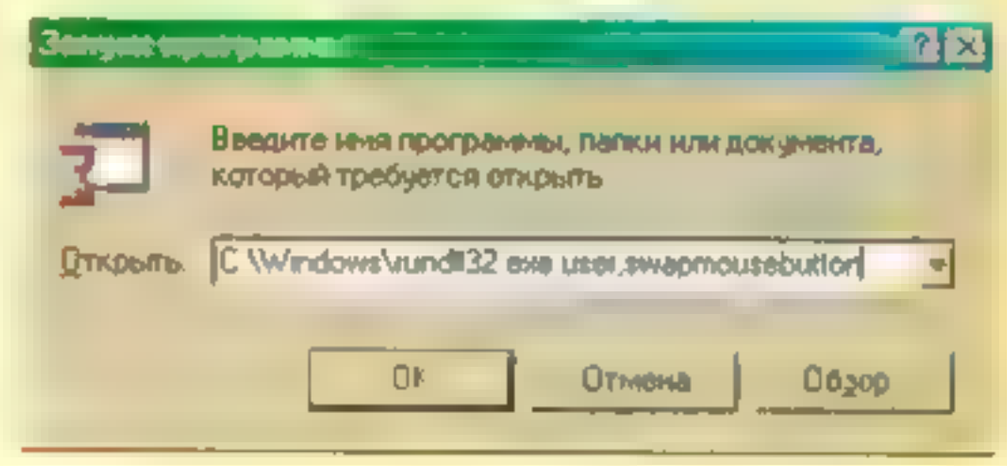
Уж сколько раз твердили миру, что треба конфигурацию свою писать! Ладно, буду гадать на кофейной гуще. Для начала ну вдруг, на всякий случай, проверь регулятор звука в Windows — вдруг он задвинут по самое не хочу. Если проблема не в этом, есть только два варианта — либо у тебя слишком мощные колонки, либо слишком хилая звуковая карта. А может быть, и то и другое одновременно. Если под рукой есть старый советский усилитель, особенно ламповый, попробуй включить его между колонками и звуковой картой. Если входные и выходные сопротивления не слишком различаются, звук будет такой, что под стол лезть захочется. Предупреждаю: выполняй эту операцию на свой страх и риск. Ну а если советские усилители в твоем доме отродясь не водились, могу посоветовать только одно — ставь звуковую карту помощнее. Скорее всего, у тебя какой-нибудь набортный AC'97. Естественно, усилок на материнской плате не сможет "раскачать" зверский распальцованный сабвуфер. Если с деньгами худо, можешь поставить любую звуковую карту, лишь бы внешнюю. Ее усилитель будет в любом случае мощнее, чем встроенная в материнскую плату.

А вы знаете, что...

...при редактировании любого текста очень удобно пользоваться клавиатурными сокращениями. Комбинация Ctrl-C, например, позволяет скопировать выделенный участок текста в буфер обмена, а Ctrl-V, наоборот, вставить.

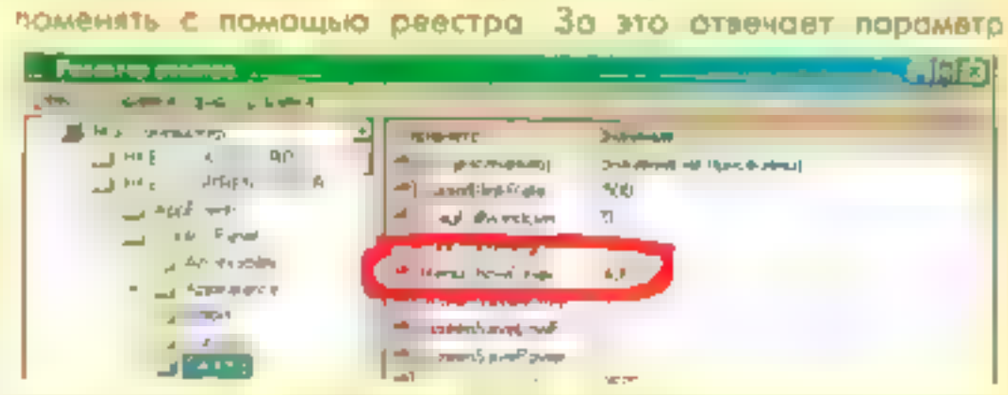
...вполне реально создать на рабочем столе иконки для быстрой перезагрузки и выключения компьютера, даже если вы не обладаете навыками программирования. Просто создайте два ярлыка. В рабочем пути первого пропишите "C:\WINDOWS\RUNDLL.EXE user.exe,ExitWindowsExec", второго — "C:\WINDOWS\RUNDLL.EXE user.exe,ExitWindows". Теперь по двойному клику вы сможете быстро перезагрузить компьютер или завершить работу. Если Windows вы выгружаете в папке отличной от C:\Windows, измените пути до файла rundll.exe соответствующим образом.

подшутить над другом вы сможете, буквально на десять секунд получив доступ к его компьютеру. Если, конечно, за



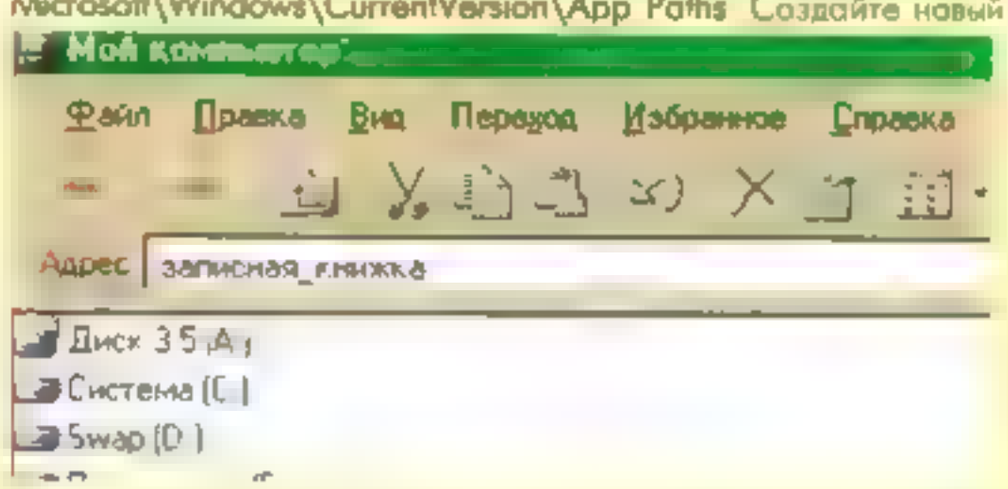
это время успеете кликнуть по кнопке Пуск->Выполнить... и ввести строку "C:\Windows\rundll32.exe user.swapmousebutton". Друг будет очень удивлен, когда обнаружит, что клавиши мыши неожиданно поменялись местами.

...скорость выпадения разного рода менюшек можно поменять с помощью реестра. За это отвечает параметр



HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\desktop\MenuShowDelay. Учтите, что параметр текстовый, а не числовой, хотя время указывается в миллисекундах.

...с помощью реестра можно создавать своего рода псевдонимы для файлов, и даже с использованием русских букв. Например, чтобы создать псевдоним для Блокнота, откройте в реестре ключ [HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\App Paths]. Создайте новый

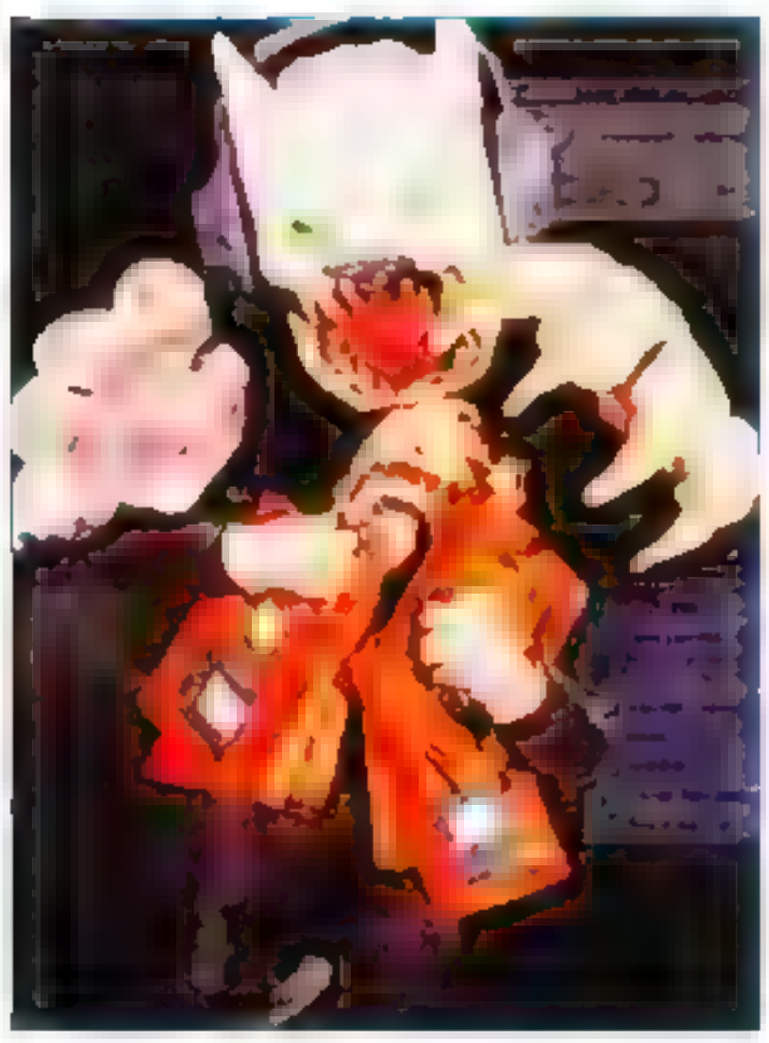


подключ и назовите его именем псевдонима, например "записная_книжка". Установите значение параметра "По умолчанию" равным полному пути до вашего блокнота (скорее всего, это будет C:\Windows\notepad.exe). Теперь в строке "Адрес" любого окна вы можете написать "записная_книжка" и нажать на Enter — и Блокнот тут как тут.

Алексей Макаренков (MakarenkOFF@igromania.ru)

INTERNET
СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Napster – R.I.P.?



Великий круговорот "Нопстера" в виртуальной природе Интернета, судя по всему, подошел к логическому завершению. Начав свою карьеру музыкальной шкатулки в далеком 1995 году с легкой руки паренька Шона (Шон Фэннинг), "Нопстер" проделал длинный путь от утилиты для узкого круга друзей Шона [illegible] программы [illegible] музыкальными файлами. До 1999 года как сама программа, так и трансфер музыкальных файлов были абсолютно бесплатными. Но летом девяносто девятого на "Нопстер" подали в суд сразу не только студии звукозаписи, обвинив владельцев корпорации в нарушении авторских прав.

Целый год шло судебное разбирательство, и все это время "Нопстер" продолжал функционировать. В 2000 году судом одного из штатов было вынесено решение в пользу истцов, по которому компания Napster должна была выплатить круглену[illegible] сумму пострадавшей стороне. Уже тогда по Интернету поползли слухи, что "халява кончилась, и шарашку скоро прикроют". Но последовала апелляция, потом снова. Прошел еще один год, на протяжении которого пользователи Сети продолжали свободно обмениваться mp3-шками бесплатно. Пока наконец на окончательном заседании суда сразу нескольких штатов было решено признать "Нопстер" виновными и заставить компанию выплатить несколько миллионов долларов.

Понятно, что подобной суммой компания не обладала, поэтому было разрешено продолжить распространение музыкальных файлов, но уже за деньги (истцы с этим полностью согласились).

И вот относительно недавно Napster — который сам уже не справлялись с выплатой долгов — должна была купить немецкая компания Bertelsmann. Берте[illegible] должны были помочь Нопстеру расквитаться с долгами и заново наладить сервис платного распространения музыки через Интернет. Но когда контракт был уже почти подписан, очередным заседанием суда было вынесено решение запретить продажу корпорации. На этом дело пока заглохло. Почти очевидно, что Napster не может вовремя выплатить задолженность, а у жителей Сети популярностью пользуются уже совсем другие службы распространения музыки. Тот же Morpheus или Kazaa.

Покоронка на Nap[illegible] еще [illegible], но за упокойную уже можно справлять. Похоже, осталось совсем немного.

Идеальная защита

Microsoft, уверяющая всех, что продукты компании идеально защищены, продолжает игнорировать очевидные факты. А факты [illegible] что продукты Microsoft защищены НЕ идеально. В этом очередной раз заставил всех убедиться молодой хакер из Швеции, взломавший компьютерные сети трех крупнейших шведских банков. Демонстрационная атака [illegible] через SSL-протокол. Хакер создавал фальшивые SSL-сертификаты и подсовывал их [illegible] посетителям, осуществлявшим банковские операции. Если бы цель атаки была не деньги, а [illegible] дыр в протоколе, а воровство, то владельцы кредиток наутро обнаружили бы себя банкротами. А так — отделались легким испугом. Впрочем, достойной альтернативы Microsoft SSL на рынке пока нет. [illegible] удовольствоваться этим [illegible] Microsoft SSL 2.

Червь-детонатор

[illegible] "Лаборатория Касперского", а [illegible] пользователи так и не [illegible] очисткой [illegible] вредно[illegible] Klez! И ше[illegible] октября настал день расплаты. Одна из многочисленных модификаций вируса — Klez.E — стерла информацию [illegible] винчестеров [illegible] всему миру.

Банковские счета, финансовые отчеты, личные документы... Червь прошелся по винчестерам, подобно низкоуровневому форматированию. Настоятельно рекомендуем обновить антивирусные базы данных и пройтись по диском лишний раз сканером, поскольку точно не известно, когда сдетонируют, да и сдетонируют ли вообще другие версии Klez!

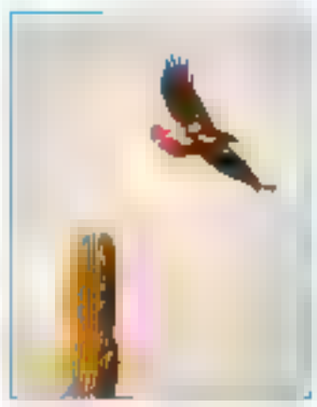
Вирусный Top

В очередной раз предлагаем вам ознакомиться с десяткой самых распространенных вирусов Интернета:

1. Worm Klez
2. I-Worm Lentin
3. Win95 CIH
4. Abba
5. I-Worm Hybris
6. Win32 FunLove
7. I-Worm Sircam
8. I-Worm.Magistr
9. Win95 Tecate
10. I-Worm.HappyTime

На Klez приходится порядка 70 процентов вирусного "рынка". Около тридцати процентов популярности досталось Lenin, остальные вирусы собирают, что осталось — по 0.5 и менее процентов. Но заметьте, что в десятку до сих пор входят вирусы, эпидемии которых были более четырех лет назад, вирусы, которые видит и удаляет любой вирусный сканер. А значит, причина жизни этих вирусов в Сети лишь одна — человеческий фактор. Мы пользователи — забываем проверить приходящую корреспонденцию, мы не обновляем антивирусные базы, мы не защищаем систему файерволом. В общем, "защити систему и живи спокойно" или трясись каждый божий день, что завтра вся нужная информация будет безвозвратно потеряна.

Эпидемия? Полноте!



Вирусные эпидемии, вирусные эпидемии... Шуму-то сколько. Но если вы внимательно следили за нашими "Новостями Интернета", то могли заметить, что за истекший год все эпидемии были обусловлены старыми вирусами — двух-трехлетней давности. Неужели новые вирусы не способны составить конкуренцию своим предшественникам? Судя по всему, так и есть. К тому же за 2002 год, вопреки мрачным прогнозам специалистов, появилось очень немного по-настоящему новых вирей. Хакеры предпочитают модифицировать код уже имеющихся программ. А это значит, что в ближайшем будущем, скорее всего, можно будет немного передохнуть

от массовых атак на наши компьютеры. Современные антивирусные программы достаточно хороши, чтобы распознавать все гибриды, вычленяя код вируса-прародителя. Ну а совершенно новые вирусы, как наглядно демонстрирует статистика, нынче не в моде.

SMS тебя за пятку

Отечественные пользователи мобильных телефонов, подключенных к "МТС" или "Би-Лайн", иногда получают по несколько рекламных SMS в день и не особенно расстраиваются по этому поводу. Такова уж русская душа — "на халяву и уксус сладкий". А вот душа англичан совсем не такая. Им сладок только тот уксус, который они — англичане — сами купили ввиду острой необходимости. Поэтому, когда британская сотовая компания Moby Monkey начала буквально заваливать своих пользователей SMS-ками с рекламной информацией, пользователи тут же обратились в суд. Суд рассмотрел иск и счел необходимым оштрафовать Moby Monkey на... пятьдесят тысяч фунтов! Похоже, эпидемия сотового спама нам в ближайшем будущем не грозит.

Грудь — колесом, [illegible] получится

Скажите, вас волнует длина вашего пениса? Что? Вы девушка? Ну, тогда вас просто обязан волновать размер вашего бюста? Что, нет? Не волнует? У вас нет бюста? Тогда почему же... Что-что, молодой человек? Это вас волнует размер бюста вашей девушки? А ее длина вашего пениса не волнует?

Уж не знаю, как вас, а вот американцев эти два вопроса — длина детородного органа и размер органа детовскармливающего — волнуют. Причем весьма. Иначе как объяснить тот факт, что компания CP Direct успела заработать круглую сумму на продаже таблеток для, гм... решения означенных выше проблем. Или это не проблема? Ну, для кого как, видимо. Во всяком случае, тысячи американцев с радостью расстались с 60$ за "замечательную возможность увеличить габариты своих причиндалов". Ну а как только изрядная сумма была CP Direct наварена, стражи правопорядка стремительно прикрыли "шарашку" и вернули несчастным американцам, так и не увеличившим размеры своих достояний ни на дюйм, их кровно заработанные.

Что-что, молодой человек? Вам интересно, были таблетки для груди и для того, что пониже, одинаковые или разные? Думаем, что разные. Впрочем, какая теперь-то разница. Надеться все равно уже не на что.

Хакеры наступают

Как вы думаете, какие хакеры самые опасные в мире. Американские? Немецкие? Года два-три назад вы были бы правы. Но не сегодня. По данным независимых исследований компании MI2G, на сегодняшний день самыми опасными являются бразильские компьютерные хулиганы. Буквально за полгода число бразильских хакеров выросло чуть ли не в два раза, а количество серверов, взломанных ими, — в пять раз. Подобную активность именно бразильских хакеров исследователи объясняют тем, что в Бразилии пока нет действующих законов, обеспечивающих должного наказания за виртуальные преступления. А вот наличие таких законов в США и Европе как раз обуславливает спад хакерской активности в этих регионах.

Есть и еще одна причина, по которой европейские и американские хакеры не так активны. По заявлению известного английского хакера Scotsman Gus, основным препятствием для развития хакерства в Англии служит не действующее законодательство, а элементарное ламерство начинающих взломщиков, многие из которых уже достаточно опытны, чтобы отследить и выявить деятельность хакеров-профессионалов, но вот с самомнением у них еще не все в порядке. Поэтому очень часто они стараются воспользоваться трудами других. Например, ворваться на сайт, взлом которого был начат другим хакером. Ну а если воспользоваться трудами другого не получается ввиду недостатка собственных знаний, хакеры-ламеры просто трезвонят на всю Сеть, что-де они увидели начало взлома. Понятно, что после этого продолжать начатую работу опытный хакер уже не сможет.

По словам Скотмана получается, что понятия хакерского братства уже несколько лет как не существует. Нельзя просто прийти на тусовку и рассказать приятелям, как ты крут, как взломал сайт банка/корпорации/частного лица. Приходится делать все тихо, никому ничего не говоря и следя, чтобы никто ничего не узнал. Так что романтики в хакерстве уже нет, а заниматься взломом очень сложно и зачастую невыгодно.

Сервер под замком

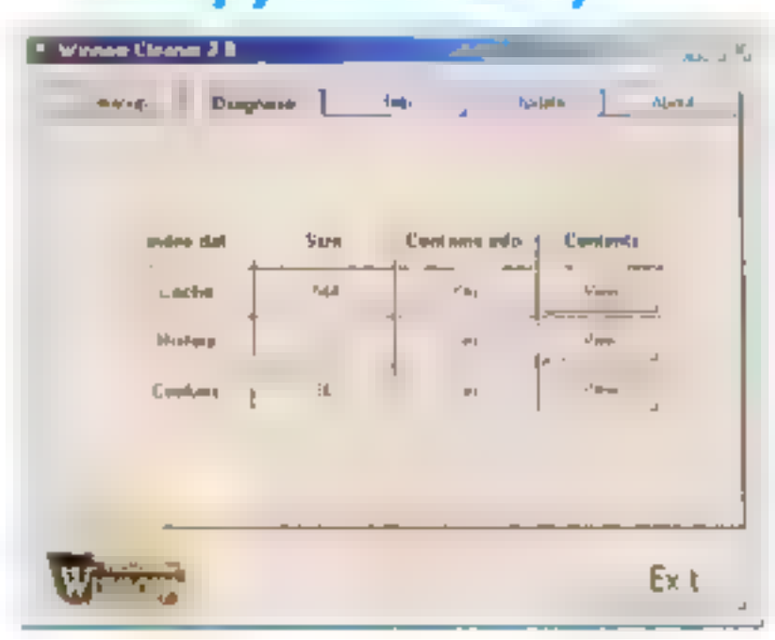
Весьма интересный способ защиты серверов от атак хакеров предложила японская компания Scarabs. Scarabs разработала новый жесткий диск, в котором к каждому "блину" прилагается не одна, как в большинстве нынешних хардов, а две головки. Одна умеет записывать и считывать информацию, а вторая только считывать. Когда такой винчестер работает в режиме подключения к Интернету, задействована только считывающая головка, и ни один хакер не сможет изменить содержимое на винчестере сервера. Для активации же записывающей головки необходим специальный электронный ключ, который находится у оператора.

Вот такая незамысловатая идея, не без здравого смысла, но... Как себе товарищи из Scarabs представляют работу, скажем, почтового сервера или сервера по сбору данных? Без записи информации извне работа такого сайта будет попросту невозможна. Но для простых информационных страничек подобный винчестер... идеальная защита от атак из Сети.

Антивирус на антивирус

Еще одно маленькое предупреждение о маленьком неизвестном, но весьма зловредном вирусе. Получив письмо с заголовком вида: *"Protect Your NetWare with Kaspersky Anti-Virus"* — не спешите запускать "якобы Антивирус Касперского", прикрепленный к письму. Лучше сразу запустите настоящий антивирус и пройдитесь по своему винчестеру. В письме содержится троян, который при первом же коннекте с Сетью передает управление вашим компьютером удаленному серверу, с которого загружается утилита несанкционированного доступа к информации на вашем диске. С этого момента все файлы на вашем компьютере будут открыты для доступа любому проходящему мимо хакеру.

Хакеру на заметку



Товарищи хакеры, к вам обращаемся... Обязательно обратите свое пристальное внимание на утилиту Winnow Cleaner от компании WinnowSoft. С ее помощью вы сможете уничтожить любые следы пребывания вашего компьютера в Интернете, замести все следы своих темных делишек. Программа удаляет все dat-файлы, в которых содержатся сетевые логи и которые простыми средствами Windows удалить нельзя.

Конечно, это шутка. Шутка во всем, что касается хакерского применения Winnow Cleaner, потому что первое, что незубок выучивает любой хакер, — как вручную удалить все Интернет-логи со своего компьютера так, чтобы никакой Интерпол не подкопался. А вот все, что было сказано о работе данной программы, — правда. Большинство "хлинеров" умеют удалять только сами файлы, тогда как Winnow Cleaner чистит логи внутри файлов. Поэтому настоятельно рекомендуем утилиту к использованию всем, кто достаточно часто серфит по Сети. Программу можно взять из раздела "По журналу" *нашего компакта* ■

Игра по модему

Ответы на часто задаваемые вопросы

Илья Илюхин
ilya@igromania.com

Во втором номере "Мании" за этот год была опубликована статья "Игра по модему", в которой доступным языком объяснялось, как поиграть с другом по модему в любую игру, поддерживающую модемное соединение.

Несмотря на то, что в статье было дано подробное руково[illegible] ро[illegible]ике модемов под конкретные системы и игры. По наиболее частым вопросам мы [illegible]ли данный FAQ.

Вопрос (**Q**): Вы писали, что можно играть по модему через протокол TCP\IP. А можно так играть в Warcraft III?

Ответ (**A**): М[illegible] А[illegible]ритм действий не от[illegible]

Q: Я хочу сыграть по сетке с приятелем, но у него стоит XP, а у меня Win 98. При каждом подключении система требует ввести имя домена и пароль. Как это обойти?

A: Откройте "Панель управления", затем "Сеть". В графе "Способ входа в сеть" выберите "Обычный вход в Windows".

Q: Когда я пытаюсь сыграть по модему, игра просит ввести мой IP-адрес. Как его узнать?

A: Заходите в "Пуск"/"Выполнить", в стр[illegible]е ввода наберите фразу "winipcfg". Играйте на здоровье.

Q: Играть с одним оппонентом мне уже надоело. Хочется разнообразия. Скажите, как поиграть в Counter-Strike по Интернету?

A: В [illegible] Ping 5 дает Ping Online. Теперь или [illegible] правда [illegible]

Q: Мы делаем все в точности по статье. Пытались играть в Unreal Tournament. Запускаем LAN Games и просто не видим оппонента. Что делать?

A: В [illegible] Find LAN Game[illegible]

Q: Недавно я поставил себе Windows Millennium Edition, а там все не так, как описано в журнале. Неужели придется играть только в Интернете?

A: Поиграть в "Милл[illegible] работает с маленькой ого[illegible]

Q: Если я хочу поиграть по модему, нужно ли запускать HyperTerminal? И вообще, для чего нужна эта утилита?

A: [illegible]

Q: Решили мы с другом поиграть по модему. Сделали все как написано в февральском номере "Мании", даже IP-адрес указали тот же. Я (сервер) вхожу в "Кваку"/"Мультиплеер", создаю новую игру и жду. Тем временем мой друг тоже заходит в Quake, нажимает тильду и пишет "connect 124.0.0.2", а после этого начинается отсчет (AWAITING CHALLENGE... 1,2,3,4 ...). Он так ждал до 120... Как наладить коннект?

A: Мы получили около пятнадцати писем подобного содержания. Эта проблема досаждает квакерам всего мира довольно давно. Разгадка проста: несовместимость версий Quake II. Например, у вас стоит последняя версия 1.31, а у вашего друга — древняя 1.17. Чтобы поиграть, нужно всего лишь пропатчить игры одной и той же [illegible]

Q: После прочтения статьи об игре по модему у меня возник один вопрос. Насколько я понял, способ игры, описанный в журнале, подходит для Win9x. А как играть в Windows XP? Я зашел в "Установку Windows", облазил там все разделы, но нигде не нашел "сервер удаленного доступа". Решил, что он установлен по умолчанию, стал смотреть в "удаленных подключениях", в свойствах подключения и т.п., но нигде ничего не нашел. Если не трудно, напишите, как играть через модем в XP.

A: Заходим в Control Panel/Network Connections/New connection wizard/Set up an [illegible] A[illegible]ritm or [illegible] tions. Далее выбираем устройство дозвона (в нашем случае модем) и ставим галочку около Allow Private Connections. Ваш партнер тем временем создает сервер LAN (внимание — не дозваниваетсяl), а вы получаете возможность видеть его, как если бы у вас была сетка. Но нужно отметить еще один немаловажный факт. В то время, когда у вас будет включен компьютер, ваш друг может спокойно лазить по вашему компьютеру. Так что заранее побеспокойтесь о проблемах безопасности. В XP лучше всего заранее сделать обычного пользователя (guest) с уменьшенными правами и проставить его в меню, где мы ставили галочку около Allow Private Connections.

* * *

Желаем вам крепкой связи, низкого пинга и всегда первой строчки в таблице рекордов. ■

Ручная "Мышка"

Тонкости настройки The Bat!

Новое письмо Ответ Пересылка Подтверждение прочтения Сохранение письма в файл Девизы

Новое письмо

Ctrl+N

%TOFName

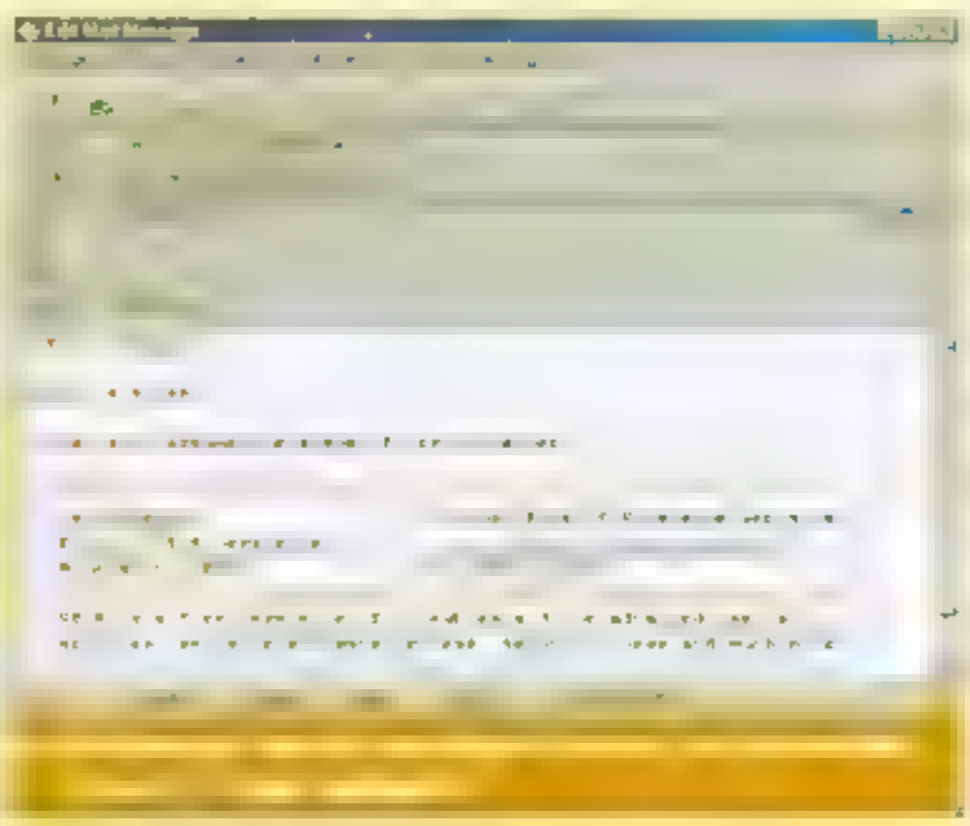
Стандартные шаблоны

Сервис Быстрые шаблоны Ctrl+Shift+Q

%Date

Shift+Ctrl+P

С помощью макроса %Cursor



вы сделаете активным пункт Подтверждение доставки

Подтверждение прочтения

Ответ

Подтверждение получения

Запрашивать подтверждение действия и Действие

Отправить сразу

Быстрые шаблоны

Неуязвимая мышь!

Для более серьезной защиты компания Ritlabs предлагает использовать SecureBat! Это программа-плагин к The Bat!, позволяющая существенно повысить защищенность вашей переписки за счет интеграции с iKey, расшифровки сообщений в памяти (декодированные данные не записываются на диск даже в качестве временных файлов), защита аккаунта паролем (намного серьезнее, чем в обычном The Bat!), шифрация самих паролей.

iKey представляет собой устройство, подключаемое к USB-порту. Без такого ключа никто не сможет получить доступ к вашей корреспонденции. iKey использует новейшие криптографические алгоритмы CRAM-HMAC-MD5 и гарантирует сохранность важной информации. Справедливости ради нужно добавить, что iKey разработан не компанией Ritlabs, а одним из ее партнеров.

может быть неограниченно много, и вызываются они прямо при редактировании писем (отсюда и взялся локальный характер их использования).

В каких случаях могут пригодиться быстрые шаблоны? Например, если вы ведете переписку с иностранными и российскими корреспондентами. Тогда стандартный шаблон настроен на русские приветствие, прощание, подпись и кодировку. А быстрый шаблон создается для иностранцев. В таком случае, когда вам захочется отослать сообщение на другом языке, создайте новое письмо (Ctrl+N), пометьте весь текст в нем (Ctrl+A), удалите его (там ведь русскоязычный шаблон) и вставьте быстрый шаблон. Также быстрые шаблоны помогут быстро прикреплять файлы, вставлять типовой текст и т.д.

Поговорим о вызове уже готовых быстрых шаблонов. Если стандартные шаблоны отображаются в окне во время создания сообщений, то для вызова быстрых есть два пути: **Сервис/Вставить быстрый шаблон** или написать его имя и нажать **Ctrl+пробел**. Отсюда следует, что имена у шаблонов должны быть короткими и запоминаемыми.

Редактирование быстрых и стандартных шаблонов проходит одинаково (используются одни и те же макросы). Так что, если у вас есть что автоматизировать, нужный макрос вы отыщете без труда.

Безопасность

Несколько слов об антивирусной защите и методах шифрования. В номере за август этого года была статья о настройке The Bat! для совместной работы с DrWeb и "Антивирусом Касперского". В ней достаточно подробно рассматривались настройки почтового клиента, поэтому мы остановимся на этой теме лишь вскользь.

В версии The Bat! 1.61 (в той статье рассматривалось версия 1.60m) добавились две новые опции в **Свойства/Антивирусная защита**: **Check attachments before the user saves them to the disk** и **Check outgoing mail for viruses**. Первая новая опция дополняет **Проверять файлы перед их открытием**, а вторая позволяет проверять прикрепленные файлы на вирусы до того, как письмо попадет в папку **Исходящие**. Мы рекомендуем сделать обе новые опции активными. Закрывая тему антивирусов, напомним: не ленитесь настроить совместную работу почтового клиента и вашей антивирусной программы. Это поможет избежать множества неприятных минут в будущем. И, конечно же, обновляйте антивирусные базы чаще.

Настало время почувствовать себя Штирлицем. Если необходимо вести секретную переписку или обмениваться очень важной информацией, то The Bat! вам поможет.

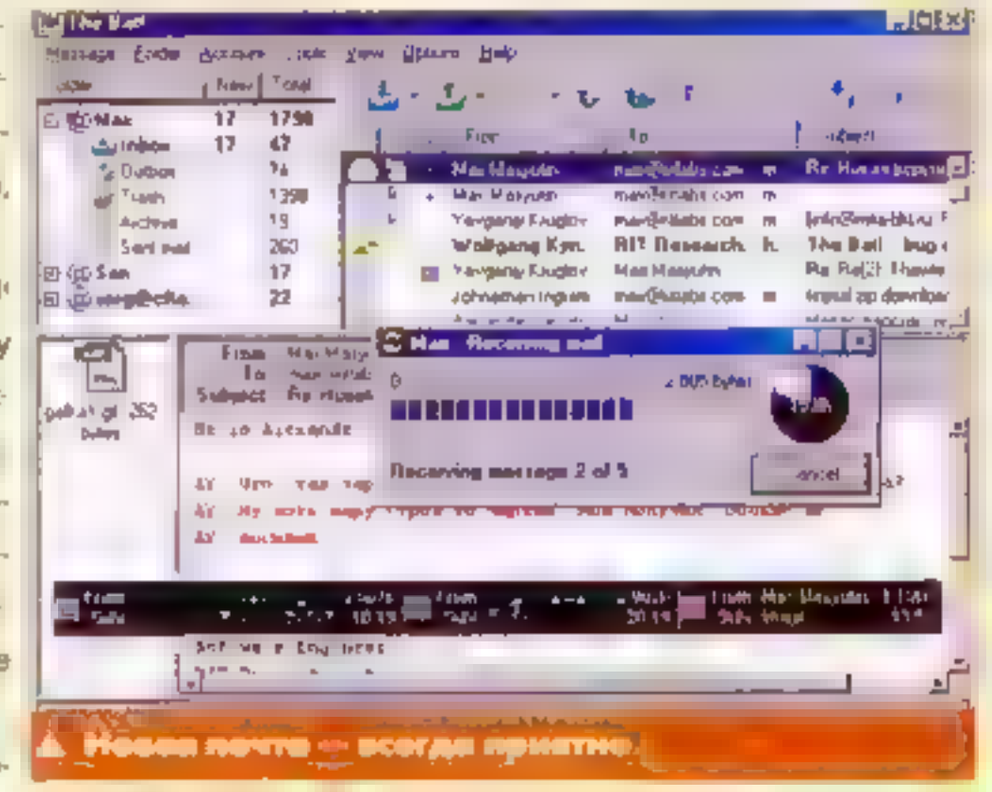
Для шифрования данных в The Bat! используется система **PGP (Pretty Good Privacy)**. По существу, эта система заключается в криптографических методах, так что будет интересовать нас лишь с потребительской точки зрения. Итак, почтовый клиент предоставляет две услуги: шифрование текста сообщения, подпись письма.

Подписывать сообщения необходимо в тех случаях, когда ваша корреспонденция может быть перехвачена по пути, изменена и отправлена получателю. Последний примет такую фальшивку за ваше сообщение и нанесет "материальные или моральные убытки" либо себе, либо вам. Если вы подпишете свое сообщение, то любое изменение его текста будет зафиксировано получателем. Хотя сами данные будут доступны злоумышленнику.

Шифрование текста письма применяется в тех случаях, когда в вашей переписке используется личная или другая важная информация (номера кредитных карточек, например). Рекомендуется использовать шифрование сообщения и его подпись одновременно.

Для того чтобы шифрование было возможно, вам необходимы два ключа: публичный и секретный. Первый из них должен находиться у корреспондента, которому вы будете посылать зашифрованные сообщения. Второй нужно хранить у себя и беречь от чужих глаз.

В документации The Bat! (в разделе **Electronic Mail Exchange Privacy**) сказано, что для получения этих ключей необходимо иметь **PGP Key Distribution**. Создается ощущение, что такой ключ необходимо приобрести где-то за деньги, но это не так! The Bat! сам может создать все необходимые вам ключи. Для этого выберите **Инструменты/OpenPGP/Управление ключами**. Если у вас еще нет ключей, умный почтовый клиент предложит создать их. Соглашайтесь. Программа спросит ваши имя и e-mail (выбирайте те, которые потом будете использовать), а потом и размер ключа. Мы рекомендуем выбрать параметр **1024**. Далее нужно указать время действия ключа (по умолчанию стоит год, но можно выбрать и бесконечный срок). Выбор зависит от вашей собственной оценки сложившихся обстоятельств. Следующий диалог спросит пароль. Наверное, глупо повторяться — все равно никто не внемлет нашим советам, но все же: пароль должен состоять из больших и маленьких букв, цифр и знаков препинания. Только тогда гарантируется "криптостойкость" шифра. Последнее окно — самое веселое. Программа попросит вас поводить мышкой по экрану, чтобы собрать необходимое ей число случайных чисел. Через 10-20 секунд вы станете счастливым обладателем новых ключей.



При создании важной корреспонденции вы можете подписывать сообщение целиком или только его часть (критически важную). Для шифрования писем необходимо иметь публичный (или как его еще называют — открытый) ключ адресата. Путь к вашему файлу с открытым ключом можно посмотреть в окошке **Инструменты/OpenPGP/Настройка OpenPGP/Файлы**.

Вся работа с шифрацией/дешифрацией сообщений осуществляется через **Защита/OpenPGP** (этот пункт доступен только из окна редактирования сообщений). Никаких подводных камней там нет.

Сортировка и фильтры

Сортировка поможет существенно сэкономить время, если у вас есть много постоянных корреспондентов. К примеру, вы являетесь экспертом в нескольких рассылках, занимаете должность менеджера в какой-либо фирме и ведете активную переписку с 2-3 своими друзьями. В таком случае целесообразно создать несколько папок (по одной для каждой рассылки, одну для писем с работы, одну для друзей) и правила сортировки для них. То есть почтовый клиент автоматически будет определять (исходя из ваших настроек), в какую папку следует поместить то или иное письмо.

Легче всего создавать правила следующим образом. Щелкните на письмо, которое будет подлежать сортировке, и на **Специальное/Создать новое правило сортировки**. Теперь можно выбрать имя правила, его алгоритм (The Bat! может ориентироваться по отправителю, теме или получателю письма), имя папки, куда складировать отсортированные сообщения, и название

Полезные ссылки

www.mksoft.ru/the_bat/magazine.shtml — все статьи о The Bat из всех журналов РФ

www.nobat.ru — все The Bat! (целый сайт)

www.nobat.ru/faq.php — ответы на все вопросы по The Bat!

www.ritlabs.com/ru/the_bat/shortcut.txt — все горячие клавиши в The Bat!

www.ritlabs.com/ru/the_bat/cmdline.txt — все параметры строки запуска The Bat!

www.ritlabs.com/ru/the_bat/macros.txt — полная информация по макросам и шаблонам

папки, сообщения которой будут подвергаться сортировке

Фактически на этом и завершается создание правила. Теперь все письма будут сортироваться при получении (проходить через фильтр).

Есть еще один способ работы с сортировкой. Щелчок на **Ящик/Настройка сортировщика писем** (Shift+Ctrl+S) откроет окно для работы с фильтрами. Выбирайте папку, сообщения которой надо сортировать, и щелкайте на кнопке **Создать**. Правая часть окна служит теперь для настройки правил. Сама настройка ничем не отличается от описанной выше.

Следует обратить внимание на правило **Known**. Оно доступно только при наличии записей в адресной книге. Это правило нельзя удалить, можно лишь сделать его неактивным (оно неактивно по умолчанию). Данный фильтр служит для сортировки сообщений от адресатов, чьи данные есть в адресной книге. Вы также можете поместить такие письма в специальную папку.

Все-таки первый способ создания правил выглядит более удобным, чем работа с сортировщиком писем. Хотя последний, безусловно, более функционален.

Маленькие хитрости

Мы рассмотрели три важных раздела. Без нашего внимания остались лишь маленькие тонкости, разбросанные в различных опциях и запрятанные в углах.

Системные клавиши

Начнем мы с системных клавиш (**Свойства/Системные сочетания клавиш**). В этом окошке можно выбрать горячие клавиши для управления The Bat! из других приложений. То есть когда он загружен, но не активен. Следует отметить, что, хотя выбор назначаемых функций ограничен, предлагаемого набора хватает для большинства стандартных операций.

Горячки

Горячие клавиши! Чтобы их отредактировать, надо щелкнуть на **Вид/Сочетания клавиш** (Alt+F12). Вот тут уж раздолье. Можно назначить комбинации клавиш для быстрого вызова абсолютно любых функций. Не поленитесь, просмотрите все возможности. И обязательно создайте сочетание кнопок для прикрепления файлов к письмам — эта функция используется очень часто, а быстрый вызов для нее не предусмотрен. Кнопка **Конфликты** и галочка **Предупреждения** помогут избежать накладок при назначении одних и тех же кнопок разным функциям.

"Мышка" по умолчанию

Очень часто у пользователей возникает вопрос: "Как сделать The Bat! главным почтовым клиентом, используемым системой по умолчанию?" Ответ прост. Зайдите в **Свойства/ Настройка/Программы**, поставьте галочки напротив всех типов файлов, нажмите кнопку **Ассоциировать**, подтвердите свое желание. На прежнем окне щелкните на длинной кнопке в центре экрана (она там одна) и опять подтвердите. Поставьте галочку напротив опции **Проверять при запуске, что The Bat! почтовая программа, используемая по умолчанию**.

Редактор текста сообщений

Очень часто можно получать письма, в которых длина строки превышает видимую область вашего экрана. В таком случае приходится все время дергать ползунок ширины внизу окна. Согласитесь, очень неудобно. Решение есть. **Свойство/Редактор и окно просмотра писем**. Выберите пункт **Правая граница** равным 100 или 80. Также включите опцию **Автоформат**. Теперь при открытии широких сообщений они по-прежнему будут не помещаться на экран, но лишь до тех пор, пока вы не щелкнете в любой точке окна редактирования и не нажмете пробел. После этого происходит автоформатирование текста (он принимает необходимую ширину). К сожалению, по-другому невозможно влиять на ширину текста в приходящих письмах.

Но опция **Автоформат** накладывает и на вас некоторые ограничения. Например, когда вы будете писать письмо, программа будет автоматически приводить каждую строчку к длине не выше максимальной. Тогда чтобы обозначить абзац, придется жать Enter два раза. Если вам это не по вкусу, нажмите Ctrl+Shift+F, и автоформат отключится.

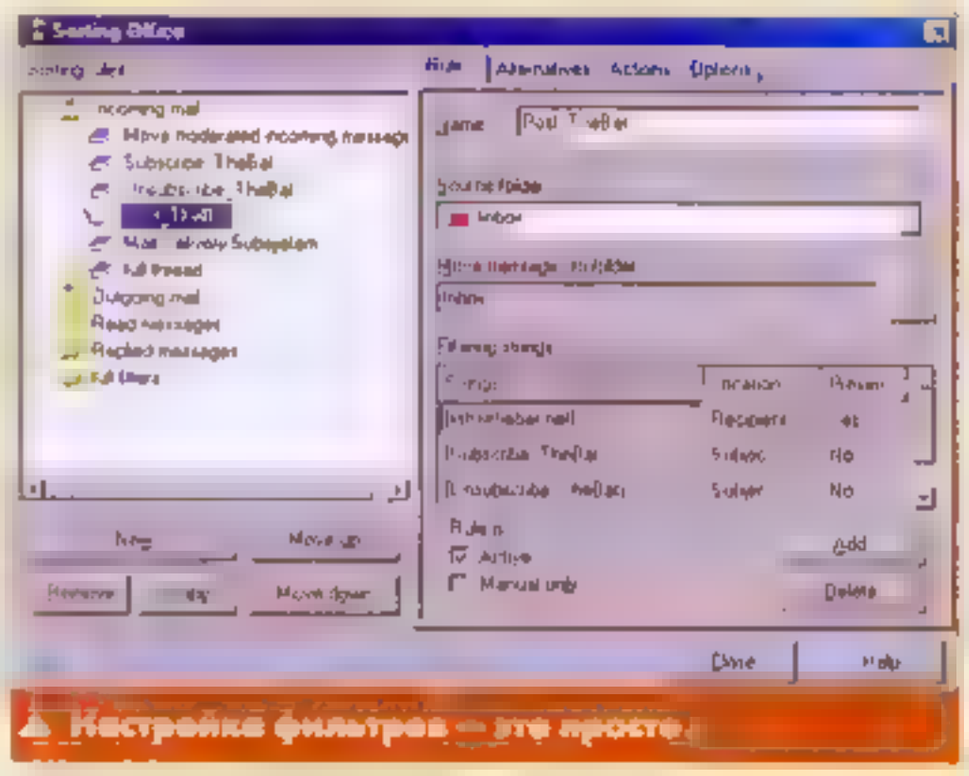
Также в настройках редактора сообщений рекомендуется активизировать все пункты под заголовком **Текст**. В этом случае программа будет сама переносить слова, выравнивать текст и совершать прочие операции, делающие ваши сообщения опрятными.

Сжатие данных

Многие не пользуются этой возможностью, хотя она очень полезна. При базе писем, состоящей из 10 тыс. сообщений, компрессия позволяет сэкономить около 500 Мб дискового пространства. При сжатии The Bat! оптимизирует "неиспользованные области писем" (согласно документации). Результат такой деятельности налицо. Следует отметить, что доступ к письмам после сжатия осуществляется так же быстро, как и раньше, поиск по базам тоже.

Вид

Очень много скрытых функций таит в себе меню **Вид**. В разделе **Заголовок письма** можно редактировать, какая информация о письме будет отображена на экране. Полезно включить пункты **Скрытая копия** и **Программа**. Тогда вы узнаете, кому еще было послано данное сообщение, а также e-mail адреса, которые хотел спрятать корреспондент. Вторая опция позволит узнать имя и версию почтового клиента отправителя. Еще одним важным (правда, не всегда полезным) пунктом является **Показывать заголовки RFC** (Shift+Ctrl+K). Рядовому пользователю эти заголовки ничего не скажут, но на самом деле это бесценный кладезь информации. Из них можно узнать маршрут письма (через какие узлы оно проложило себе дорогу), информацию о сервере отправителя и еще много чего. Если вы хотите обратиться за помощью в службу поддержки сервера, где находится ваш почтовый ящик, по поводу спама или искажения информации во входящих сообщениях, то помимо некорректного сообщения обязательно отошлите его полный заголовок.



Настройка фильтров — это просто

• • •

Надеемся, что эта статья сослужит вам добрую службу. Хотя мы и опустили некоторые интересные темы (автодозвон, синхронизацию, администрирование привилегий, адресную книгу), главное все-таки можно найти на этих страницах.

Напоследок редакция рекомендует чаще обновлять версию почтового клиента (в новых версиях не только добавляются новые опции, но и исправляются баги) и вашу антивирусную базу (безопасность превыше всего). Живите с "Мышкой" в дружбе, согласии и не ссорьтесь. Всего вам доброго! ■

На нашем компакте

На нашем CD вы можете взять: последнюю версию программы The Bat! (1.61) и русификатор к ней.

ИНТЕРНЕТ

ИНТЕРНЕТ - ТЕЛЕФОНИЯ

- Коммутируемый доступ
- Широкополосный доступ
- Интернет-телефония
- Хостинг
- Информационные услуги
- Домашние сети
- Почта

ДЛЯ ВСЕХ

тарифы снижены

Дневной повременной тариф, г. Москва
[illegible] - 0,60 у.е./час

Вечерний повременной тариф, г. Москва
[illegible] - 0,75 у.е./час

Ночной повременной тариф, г. Москва
[illegible] 0,20у.е./час

Тариф "День и ночь"
[illegible] - 24,5 у.е./месяц

тарифы "Московский" и "Столичный"
подключение от $150
абонентская плата от $30

[illegible]

ТОЧКА РУ

753-8282

http://tochka.ru

ПОСТАВЬ ТОЧКУ В ВЫБОРЕ ПРОВАЙДЕРА!

Илья Викторов (orange@igromania.ru)

Интересное в сети

www.1001skazka.com

Помнится, в одном из предыдущих номеров я настоятельно рекомендовал всем посетить сайт *http://childrecords.km.ru*. Тех пор ресурс изменился по времени, и у этого ресурса появился весьма достойный конкурент — "1001 Сказка". Помимо старых детских песен и мультиков в формате mp3 [illegible] позволяет [illegible] анимацию [illegible] "Сегодня [illegible]". Голубой щенок [illegible] Вдобавок к [illegible] архиву [illegible] имеется еще более внушительный архив текстов.

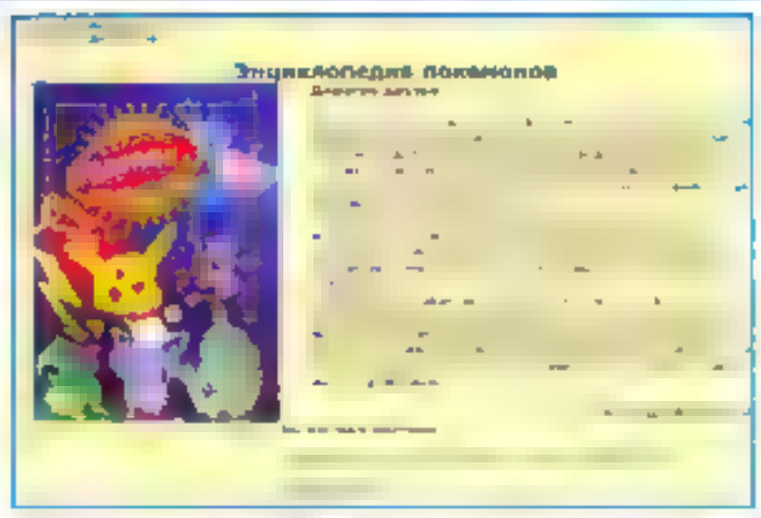
Сервер работает довольно стабильно, хотя время от времени [illegible] проблемы с трафиком. Если и на [illegible] вы не найдете то, что вам нужно, [illegible] зайти на форум.

www.gta3files.ndg.ru

Пока небольшой, но регулярно пополняющийся архив дополнений для GTA3. Много новых моделей и скинов, в том числе и отечественные. [illegible] например, до боли знакомые синие вагоны метро. Все работы являются уникальными и ни на каких других сайтах не появляются. Кроме того, отсюда можно скачать русифицированные версии популярных программ для редактирования.

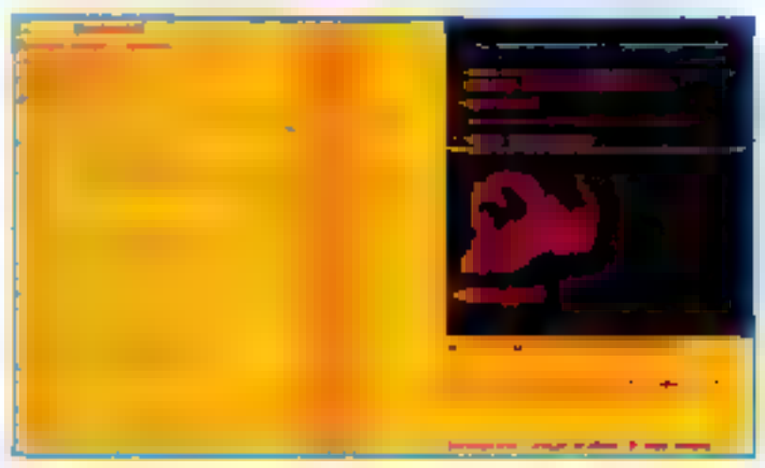
www.gorchev.spb.ru/2-misc/pokemon

Покемоны дорогие мои, это вам не телепузики! Это не четыре перманентно обкуренных гуманоидных существа, а высшей степени разумные звери. Вышеозначенный сайт — лучшая и полнейшая энциклопедия покемонов на русском языке. Проект Александра Жигинского и Дмит-



рия Горчева. Подробное описание внешнего вида, [illegible] рождения и привычек каждого покемона [illegible] в виде. Отдельно [illegible] восхищения заслуживает [illegible] этого.

http://vangerz.narod.ru



Еще одна [illegible] посвященная [illegible] "Вангеры". Активно поддерживается "Кланом Инфернальных Вангеров" и [illegible] всю [illegible] информацию [illegible] вольный [illegible] служивает отдельного внимания — здесь публикуются объявления о предстоящих играх и отчеты о прошедших [illegible].

www.calacademy.org/exhibits/skulls

Вы любите черепа? Только не говорите, что вы не [illegible] Сайт Калифорнийской Академии Наук [illegible] теплые [illegible] черепа. [illegible] можно посмотреть на змеиные позвоночные и спинные черепа или даже на череп носорога. Помимо занятных картинок имеется и подборка материалов о функциях и строении черепов.

http://zenprogram.narod.ru

Архив [illegible] с сайта программы для стимуляции развития бокового зрения. Эффекты [illegible] интересные.

программы, воздействующие на подсознание. Например, знаменитый BrainWave Generator генерирующий высокочастотные шумы в зависимости от настроек способные или успокоить и усыпить, или привести в состояние эйфории.

www.wincity.ru

Идеальный сайт для тех, кто хочет [illegible] пройдет путь от Чайника Обыкновенного до Пользователя Продвинутого. Сайт посвящен исключительно Windows и всем [illegible] этой системе. Абсолютно всем — [illegible] для XP до переустановки 98 [illegible] минут. О всевозможных фрилансах и [illegible] рить нечего — присутствуют в [illegible] ромном количестве.

http://barsuk.lenin.ru

"Но [illegible]
Жил унылым [illegible]
Дни свои коротал он в [illegible]
Утомительно и [illegible]
Бесконечно [illegible]
Зануда [illegible]
Но [illegible]
Что [illegible]
Украшал его длинные [illegible]"

Ничего комментировать не буду [illegible] дятлов [illegible].

www.tmk.ru/book

Самым [illegible] вущих является американка Сэнди Аллен из Индианаполиса, "Фольксваген Жук" может вместить в себя 114 человек, самое [illegible] (33 щенка) принесла собака из породы фокстерьеров [illegible]. Зачем тратить бешеные деньги на Книгу рекордов Гиннеса", если есть Интернет? Вперед!

http://personal.bellsouth.net/lig/m/u/mulla/kludg2.htm

Давным-давно, когда компьютеры были большими. Нет, компьютеры были уже не такими большими и страшными, и не [illegible] выводить на монохромный монитор [illegible] кроме текста. Но человеческая любовь к прекрасному способна побороть любые невзгоды — при помощи простого набора ASC I-символов можно отлично рисовать. Установите в браузере самый мелкий шрифт и любуйтесь.

www.duckplanet.com

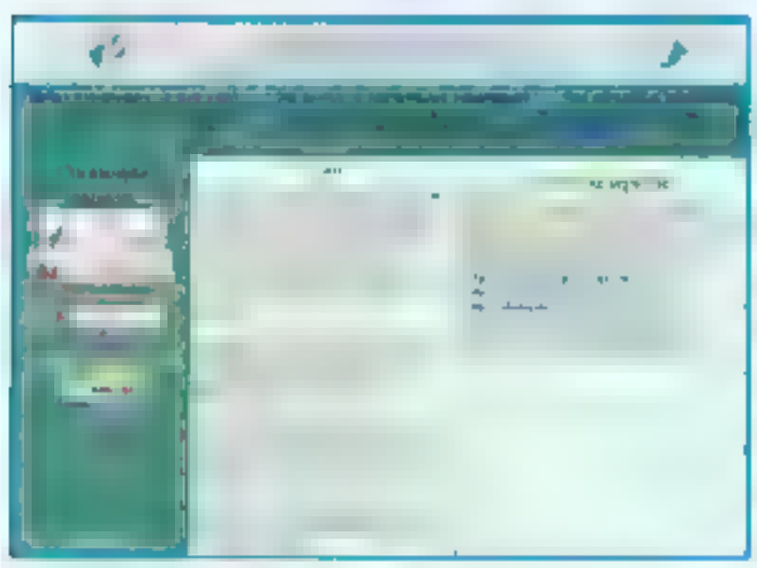
Everyone be happy with rubber duck. Виртуальный музей резиновых уток открывает свои двери. Вы думаете, что с резиновой уткой можно только купаться? Три раза ох-ох. С ней можно

[illegible]

www.mozg.ru

[illegible]

http://phillumeny.boom.ru



[illegible]

http://alexovo.narod.ru

[illegible]

http://slang.corpuscul.com

[illegible]

http://www.masterkit.ru

[illegible] "Мастер Кит" [illegible]

http://fruityloops.wallst.ru

[illegible] Fruity Loops [illegible]

http://aew.com.ru

[illegible] Антона Логвинова [illegible] After Effects Week [illegible] ■

Товарищи геймеры, мужайтесь. Осень — жаркая пора. И черт с ними с горящими торфяниками, которые по слухам, будут гореть и зимой, под снегом, а с наступлением весны начнут дымить похлеще, чем в августе. Синоптики от игровой индустрии пророчат, что циклон интересных игр, который нависс над миром в самом начале лета, не собирается исчезать. Более того, тучи качественных игр все сильнее сгущаются над нами, товарищи. И уже сейчас не совсем понятно, как успеть пройти все то, что навыходило. А сколько еще выйдет. Как вариант — можно воспользоваться кодами. Тогда точно успеете пролететь все игры, ну или почти все.

На "КОДексе" этого номера обратите особое внимание на почку стандартных кодов для супер-хита — судя по рейтингу продаж и количеству вышедших модификаций — **Neverwinter Nights**. Играли в **The Thing**? Если да, то не мне вам рассказывать, как том страшно. После "Ноктюрна" — самая страшная игра на PC. Или это "Ноктюрн" самая страшная после "Нечто"? Кому как. Но вот замороченных уровней в игре хватает. Так что вооружайтесь МТС, и у вас не возникнет проблем с прохождением The Thing, а заодно и ресурсы посмотрите. Музыка — просто класс. В обязательном порядке изучите, что можно выудить из директорий лучшего квеста года — **Syberia**. Ну а на сладкое. На сладкое у нас сегодня Easter Eggs из различных офисных приложений. Как вам возможность поиграть в неплохую аркадную летопку в окне Excel?

Следующий "КОДекс" обещает быть еще более жарким на хиты, так что смотрите, не пропустите.

Стандартные коды

Стандартные коды изначально встроены в игру разработчиками. Для их применения не требуется какая-либо программа. Коды набираются либо в консоли (вызываемой специальной клавишей), либо прямо в процессе игры. Имейте в виду, что иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к европейскому изданию игры могут не подходить к американским изданиям и наоборот.

A2 Racer 2

Следующие горячие комбинации доступны прямо во время игры:

Ctrl+Space+I — неуязвимость

Ctrl+Space+M — добавить 700000 Убитых Ежиков на ваш расчетный счет.

Также в файле **garage.ini**, расположенном в корневом каталоге игры, вы можете найти и изменить цены на все запчасти и прочие аксессуары, доступные в гараже.

В файле **menu.ini** можно найти то количество вечнозеленых, которыми вы располагаете в разных сохранениях.

Для того чтобы играть в "полицейском" режиме, нужно в графе "Имя" ввести **Copland**. И теперь, какую бы вы машину ни выбрали, все будут машинами быстрого реагирования.

Die Hard: Nakatomi Plaza

Откройте файл **autoexec.cfg**, находящийся в каталоге игры, любым текстовым редактором. В нем ищите строку **PlayerTakeDamage "1"** и меняйте единицу на нолик. Этих манипуляций достаточно для того, чтобы сделать вас бессмертным.

Neverwinter Nights

Во время игры нажимайте "~" (тильда) и вводите коды:

DebugMode 1 — мастер-код. После его ввода доступны все остальные. При этом в консоли должно появиться слово "Success".

m_god — неуязвимость для конкретного героя. Мышка при вводе большинства кодов меняет свой вид. Ей необходимо будет кликнуть на персонажа, на которого вы хотите навести то или иное заклинание.

dm_heal X — добавить X жизни персонажу

dm_givegold X — добавить X денег персонажу

GetLevel X — персонаж становится уровня X

SetCON X — улучшить физподготовку до уровня X. Можно и уменьшить, все от желания зависит.

SetWIS X — то же самое с мудростью

SetINT X — ум, пардон, интеллект

SetSTR X — сила

SetCHA X — харизма

SetDEX X — ловкость

GiveXP X — добавить X очков опыта

SetAge X — изменить возраст персонажа до X

ModSpellResistance X — изменить сопротивляемость магии на X пунктов.

Коды эти все регистрозависимые!

Если после ввода мастер-кода ничего не происходит, попробуйте добавить строку **DebugMode 1** в файл **nwn.ini** под строкой **[Game Options]**. Теперь все должно работать.

Redguard

В основной директории игры лежит файл настроек **Combat.ini**. Если измените значение в строке **Cyrus damage** на 100, то получите возможность убивать всех с одного выстрела. По всем остальным строкам повреждений от тех или иных объектов ставьте 0, и будете практически неуязвимы.

RIM: Battle Planets

Во время игры нажимайте **Enter** и вводите:

Show me more — мгновенно выиграть миссию

I am a cleric — полностью вылечить выбранный юнит.

Zarzorch The Hidden Portal

В свойствах ярлыка, в графе *путь* добавьте **-console**, не забывая пробел после последнего символа в графе. Теперь во время игры можно нажимать **F11**, чтобы попасть в консоль. А также становятся доступны следующие коды:

Duel victory — выиграть дуэль (только в соответствующем режиме)

item xx — дать предмет xx, где xx — номер от 1 до 73

Wizform xx — дать магическое существо xx, где xx от 1 до 76

Spell xx — выучить заклинание, xx от 1 до 119

Help — вывести список всех команд

▲ Красота может быть и двухмерной.

Шестнадцатиричные коды

*Для применения шестнадцатиричных кодов необходима программа **Magic Trainer Creator**. Вы найдете ее на нашем компакте в разделе "Софтверный набор". А в другом разделе, в "Инфоблоке", [illegible] к **Magic Trainer Creator** [illegible] как и что делать. В ней также рассказано [illegible] **трейнеры** [illegible] программами на базе шестнадцатиричных кодов]*

Farstape The Game

0292B3A4, 058A1721, 01146165, 01149AD1, 02814F74, 02967CAC, 027C7104, 05D8F547, 01185E44, 040FC044 — среди всего этого количества адресов должны быть значения патронов ко всем видам оружия. Если, вдруг, по адресам прописаны совершенно не те значения, попробуйте "перевернуть" их. Это можно сделать как при помощи МТС, так и при помощи **Artmoney**, о которой я вам не раз рассказывал.

Max Payne

0A839CAF — патроны в магазине выбранного на данный момент оружия

0A8396DA — количество аптечек

Адреса были проверены на самой первой версии игры, поэтому могут не работать на более новых, учитывая, что при обновлении неоднократно менялся сканируемый exe'шник.

The Thing

По адресам 02203541, 02203543, 02203544, 053836C5, 053836C7, 053836C8 можно найти патроны для выбранного в данный момент оружия. Среди адресов встречаются перевернутые и кодированные значения. По-

этому рекомендую использовать Artmoney. Вторая тройка указанных адресов — зеркало для первой тройки. Поэтому можно использовать автоизменение, если у вас не высвечивается нужное значение.

WarCraft 3

Так просто "в лоб" эту игру взломать не удается. Поэтому будем действовать хитро. Если невозможно определить адрес денег, которыми в данный момент вы располагаете, может, стоит попробовать найти остаток золота в шахте. Старания окупаются следующим адресом 02801324. Также можно найти и очки опыта героя. Для них адрес — 02800444. Вот такой вот простой и элегантный обходной маневр можно использовать для неизвестных или закодированных значений в некоторых играх.

Игровые ресурсы

Визуальный ряд, звуковое сопровождение, тексты, текстуры, музыка. Все это [illegible] ресурсы. Разработчики стараются скрыть все это богатство от каждого геймера, но чаще всего при помощи специальных программ все эти ресурсы можно извлечь и использовать по своем усмотрению. Музыку — просто слушать. Звуки — использовать для озвучки Windows. Текстуры — для [illegible] моделей.

Farscape The Game

Давненько игростроители не радовали нас ролевыми играми о далеком будущем. Незаурядный сюжет и его исполнение, средняя графика, ничем не выделяющееся звуковое сопровождение. Все это делает игру типичным середнячком в своем классе. Могло быть и лучше. Но... Посмотрим, какие ресурсы мы можем выкопать из этой игры.

<Каталог игры>\Data\Audio — звуки и все, что относится к пищанию вашей звуковой платы, если, конечно, таковая имеется. Отсортировано по трем папкам: звуки, диалоги, музыка, далее везде.

<Каталог игры>\Data\Characters — все персонажи, встречаемые вами по мере прохождения игры. Текстурки, модельки, скрипты.

<Каталог игры>\Data\Fmv — видеоролики в формате .mpg.

<Каталог игры>\Data\Frontend — текстуры, относящиеся к игровому интерфейсу. Тут же, в подпапках, имеются текстуры игрового меню и шрифты.

<Каталог игры>\Data\Fx — текстуры эффектов от выстрелов и взрывов.

<Каталог игры>\Data\Hud — еще один набор текстур с игрового интерфейса. Также включает мини-иконки оружия и предметов.

<Каталог игры>\Data\Levels — все, что связано с уровнями. Распределено по названиям.

<Каталог игры>\Save Games — ваши сохраненные игры.

Все! Больше ничего интересного.

Syberia

Препаровка пациента дала следующие результаты:

<Каталог игры>\Sounds — все звуки, отсортированные по папкам. Название не говорит ничего, но стоит послушать.

<Каталог игры>\Syberia Saves — ваши сохраненные игры.

<Каталог игры>\Textures — текстуры игры. Лежат в папках соответственно названиям мест в

▲ Обратите внимание на воду. Разработчики явно использовали pixel shader'ы.

игре. Вот только открыть их придется, затратив немного сил и времени. Большинство легко вспарываются **Acd See**, а если у вас версия этой программы 4.1, то стандартная программа **PicoView** покажет вам миниатюру прямо в контекстном меню.

The Thing

<Каталог игры>\Data\FMV — вступительные видеофайлы, в основном реклама.

А теперь скажите мне, господа, кто не знаком с форматом .pak. Если таковые имеются, скажу, что это обычные архивы. Разжевываются **WinZIP**'ом и любым другим нормальным архиватором. Так что следующую информацию я буду представлять опять же в виде дерева каталогов, только с паком в виде папки.

<Каталог игры>\Data\resources.pak\Sound — звуки игры в формате .ogg. Для их воспроизведения нужен специальный плеер или же плагин для **Winamp**'а.

<Каталог игры>\Data\resources.pak\Textures — немного текстур совершенно разного и непонятного назначения.

<Каталог игры>\Data\mainui.pak\Sound — еще немного звука. На этот раз с элементов меню.

<Каталог игры>\Data\mainui.pak\Textures — текстурки. В основном это пиктограммы из игры.

<Каталог игры>\Data\English.pak\Sound — еще один большой архив звуков.

Zanzarah: The Hidden Portal

В самом корневом каталоге игры лежит интересный звуковой файл под именем **Outtakes.mp3**. В нем на манер автоответчика записаны наиболее известные фразы из кинофильмов и игр. Все это произносится корявым голосом с совершенно непонятным акцентом. Слушать всем!

<Каталог игры>\Configs — конфигурации локальных и сетевых пользователей. Можете вскрыть файлы стандартным "Блокнотом" и посмотреть содержимое. Особенно конец строки (она там одна).

<Каталог игры>\Resources\Audio — тестовые звук и музыка. Их вам предлагают прослушать в меню опций при настройке параметров звука.

<Каталог игры>\Resources\Videos — видеовставки игры в формате .bik.

Классика

Игры, которые не забыть. Игры, в которые можно играть и через пять лет с момента их выхода. Игры-история. Игры-легенды. Это — классика мирового игростроя.

Ashes To Ashes

Alllevels — открыть меню выбора уровней.

Destroy — получить возможность разрушать строения одним щелчком.

Fps — показать количество кадров в секунду.

Next — переход на следующий уровень.

Godmode — в объяснении не нуждается.

Noammo — обнулить боезапас.

Credits — показывает список разработчиков.

Car Vup

Whoopsie — мгновенно переносит вас на доисторическую трассу.

Pussycat — дает 9 жизней (прямо как у кошки).

Bumper — дает возможность таранить друг друга до посинения. Короче говоря, бампер у вас теперь не отвалится.

Deadlock

Во время игры нажмите **Ctrl+F1**. Теперь вы получите возможность вводить следующие коды.

Make It so — получите 5000 буказоидов местными купюрами и плюс сто к каждому из ресурсов на всей вашей территории.

Frodo — завершает исследование над текущим проектом.

Gholi — дает максимум населения в каждом регионе вашей территории.

Touche — позволяет вам просмотреть все игровые ролики.

Z.A.R.

00A26894 — текущее значение жизни.

00A268D8 — патроны к плазмомету (оружие номер 1).

00A268E0 — патроны к пулемету (далее по возрастанию номера).

00A268E8 — патроны к оружию под номером 3.

00A268F0 — огнемет.

00A268F8 — номер 5.

00A26900 — мортира.

00A26908 — ракетная установка.

00A26910 — номер 8.

00A26918 — усиленный огнемет.

00A26920 — мины.

Easter Eggs

Все знают, чему посвящен данный раздел рубрики. Здесь можно увидеть различные бонусы, незаметные при первом взгляде на игру. Мы привыкли видеть то, что мы хотим: графику, интерфейс [illegible] процессом в целом. Но и разработчики любят приколы. [illegible] Они [illegible] перлы. Ну а чтобы не казались игрушки кодовыми геймерскими советами, от простых геймеров [illegible].

Сегодня я расскажу вам о необычных "пасхальных яйцах". Это будут приколы не из игр. И даже не из встроенных в Windows стандартных пасьянсов, о которых я недавно писал. Сегодня речь пойдет о самих программах корпорации Microsoft. А именно — о программах, входящих в комплект **Microsoft Office**. Разные версии пакета имеют свои особенности. По ходу рассказа будет упоминаться, о какой версии программы идет речь.

Microsoft Word

Начнем с самого безобидного трюка, встроенного в этот текстовый редактор. Он работает под всеми версиями программы. Итак, в закладке "Справка" (Help) выберите пункт "О программе" (About). Между "вдавленным" окном информации о лицензии продукта и сведениях о том, что этот продукт, собственно, защищен авторскими правами и прочими вещами есть горизонтальная разделительная линия. Если на нее нажать, удерживая **Ctrl+Alt+Shift**, появится окошко, высвечивающееся при загрузке программы. Пока на него не надавить левой кнопкой мыши, оно не исчезнет. Согласитесь, пустячок, а прикольно-то как.

Еще один трюк, работающий во всех версиях программы. Создав новый документ, наберите в нем **=rand()**. При этом вставится n предложений "Съешь еще этих мягких французских булок, да выпей чаю". Если немного напрячь память, можно вспомнить, что это тестовая фраза в файлах шрифтов. Еще один пустяк, но опять таки не менее прикольно!

Microsoft Excel

А вот в табличный редактор из небезызвестного пакета встроены куда более интересные вещи, чем в Word. Например, возможность поиграть в гонки со стрельбой в версии **Microsoft Excel 2000**. Делается это так... Создайте новую таблицу. Ничего в ней не делайте. Просто сохраните как web-страницу. При этом добавьте условия: сохранить выделенный лист, добавить интерактивность. Теперь выходите, не сохраняя изменения в самом документе. Открывайте созданную только что страницу. Пролистывайте до строки 2000 и ищите столбец WC. Когда дойдете до нужного место, выделите всю строку 2000 и, при помощи клавиши **Tab**, доберитесь до нужного столбца. Теперь, зажав **Ctrl+Alt+Shift**, нажмите на изображение эмблемы "Офиса" в левом верхнем углу таблицы. Экран померкнет, и вы окажетесь на игровой трассе, на которой будут увековечены имена разработчиков. Цель проста — ехать и уничтожать все, что движется. А что не движется — толкать и тоже уничтожать! Управление при помощи соответствующих кнопок, стрельба — **пробел**, лужа масла — **"O"**, включение фар (да-да, ночные гонки тоже предусмотрены!) — **"H"**.

Еще одну интересную игру предлагает нам **Excel 97**. На этот раз это леталка. Создайте новый документ. Нажмите **F5** и в поле ввода наберите **x97:l97**. Нажав **Enter**, вернитесь к документу и нажмите **Tab**. Теперь, удерживая знакомую комбинацию **Ctrl+Alt+Shift**, кликайте мышью на иконку "мастер диаграмм". Получаете искомое. Управляется игра мышью. Кнопка "вперед" поддает газу; соответственно, "назад" — тормоз и реверс. Пролетая над поверхностью, можно увидеть камень со списком разработчиков, высеченным на нем. ■

Над рубрикой "КОДекс" работали:

"Стандартные коды", "Шестнадцатиричные коды", "Игровые ресурсы", "Антиквариат", "Easter Eggs" — Александр Опальский aka MagiciaN (note1abk@mail.ru). Общее руководство геймхакерской деятельностью — Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru).

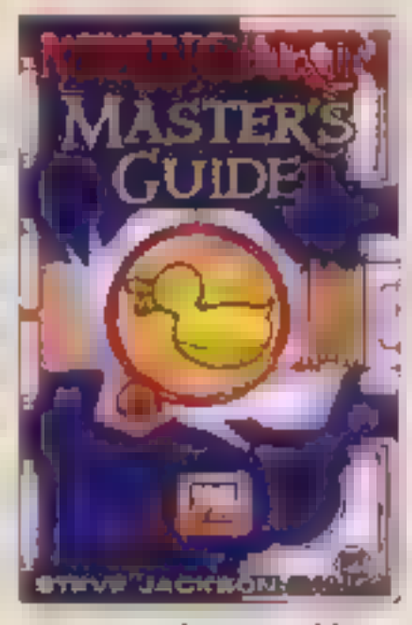
ЗА ПРОШЕДШИЙ МЕСЯЦ

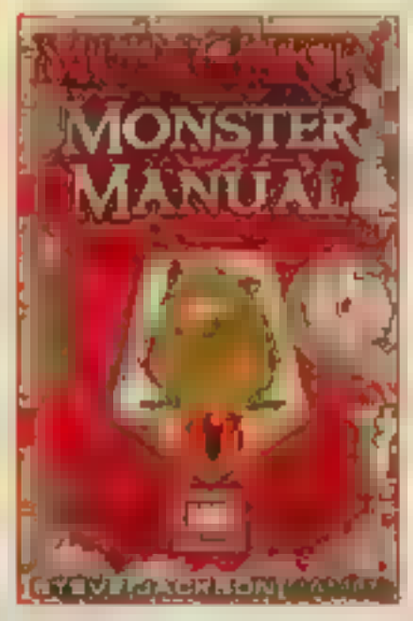
НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Новости ролевых игр

d20 system

Steve Jackson Games обожающая приколы, выпускает [illegible] d20-совме[illegible] Dungeons & Dragons [illegible] "ПыХу, ДМГ и Мон[illegible] же внимание на схожесть обложек. Итак нас ждут Munchkin D20 Players Handbook Munchkin D20 Master's Guide и [illegible] ное дело, Munchkin D20 Monster Manual "Вынести всех и забрать сокровища" вот девиз авторов данных пособий. На[illegible] жду [illegible] сверхкрутые [illegible] недопустимые расы, убойное оружие, непроницаемые доспехи, супер божественные способности и ультрапротивные монстры, включая радиоактивного Плутониевого дракона. Кроме того, игроков на учат [illegible] обезвреживать DM ов, а DM ов [illegible] кать игроков, чтобы [illegible] и другим ролевые игры медом [illegible] казались. Обладателям этих 48-страничных руководств море [illegible] но. Первая из книг выходит в этом месяце и будет стоить $14.95. Чуть не забыл: эти сборники приколов богато проиллюстрированы Джоном Коваличем, знаменитым художни[illegible]





Chainmail Bikini из [illegible] 2 классовых руководства в PDF-формате [illegible] продажи через Интернет. Beyond Monks [illegible] ным единоборством. Для этой книги разработан новый базовый [illegible] класс Martial Artist. Помимо того, в нем представлены 10 престиж-классов, более 90 умений, 20 [illegible] предметов, 64-страничное руководство [illegible] в $8.00. Далее по [illegible] Call of Duty. На 64 [illegible] PDF-[illegible] читатель сможет [illegible] варианта базового [illegible] новых престиж классов как для истовых защитников веры, так и для отвернувшихся от нее — [illegible] новых умений и молитв.

Paradigm Concepts [illegible] Eldest Sons. The Essential Guide to Elves. [illegible] древних [illegible] Как обычно [illegible] ждут новые классы, умения, навыки, снаряжение и магия. Цена книги $15.99.

GURPS

Компании Steve Jackson Games и Worlds Apart Productions собираются [illegible] издавать онлайновую РПГ, сделанную на основе системы GURPS. Э[illegible] первый партнер, с которым SJ Games нак[illegible] заключило договор об издании [illegible] планы развития пока еще не закончены, но уже известно, что это будет не [illegible] игра, а несколько. Пр[illegible] Worlds Apart Скотт Мартинс заявил: "Нет более богатой и более мощной системы, которую можно было бы использовать для создания [illegible]

Fantasy Flight Games продала SJ Games лицензию на перевод [illegible] книга Blue Planet [illegible] рельсы их собств[illegible] системы GURPS. Blue Planet представляет собой игру в жанре OceanPunk (в ко[illegible] можно привести фильм "Водный мир"). [illegible] что и CyberP[illegible] разворачиваются в мировом океане. Се[illegible] описывается на 128 страницах и будет стоить $22.95.

GURPS Deadlands: Varmints [illegible] вестерн-сеттингу Deadlands, о котором уже [illegible] в нашем журнале [illegible] руководство описывает [illegible] новых монстров, обитающих на мистическом Дикем Западе и [illegible] в $12.95.

GURPS Traveller: Humaniti — очередная книга большой серии Traveller, описывающая биологию, родные миры, культуру и общество 17 гуманоидных рас для космического сеттинга. [illegible] Основные миры: Acheron, Answerd, Azhom, Do[illegible] or, Dy[illegible], Ge[illegible] Kargol, Lunani, Nexxies, Otra, Sverral [illegible] И в этой книге тот же объем и цена: 128 [illegible] $22.95.

Мир Тьмы

Мир Тьмы", любимое детище White Wolf Games [illegible] мануалов, главный из которых — Mexico City by Night, [illegible] дополнение [illegible] руководств, описывающих крупнейшие современные города мира. Теперь и Мехико, цитадель Шабаша, получает свою собственную книгу в дополнение к заметкам, разбросанным посреди "Тиада с Шабашу".

Encyclopedia Vampirica после 50 с лишним книг по Vampire the Masquerade, в каждой из которых описывались новые персонажи, настало время собрать их всех под одной обложкой. На 224 страницах представлены все известные вампиры Мира Тьмы.

Новая редакция [illegible] ных времен наконец-то увидела свет! Dark Ages переносит действие VtM из дня сегодняшнего в день средневековый. Одновременно выйдут три продукта руководства для игрока и ведущего, а также "экран" ведущего, к которому прилагается небольшая книга, описывающая Линии крови и Пути просветления, известные в те времена как Дороги.

Werewolf [illegible] вернется по собранием Glass Walkers, книгой о племени Ходящих по Стеклу, самом урбанизированном и современном сообществе оборотней Гару.

Caste Book: Twilight — дополнение к линейке ролевой игры Exalted, рассказывающее о касте Сумеречных школярах и колдунах.

Lord of the Rings RPG

Компания *Decipher* продолжает продвижение своей новой ролевой линейки — **Lord of the Rings RPG**. До конца 2002 появится ряд тематических продуктов. **The Fellowship of the Ring Sourcebook** — расширение на основе первой части трилогии Толкина и фильма П. Джексона. Статистики для всех известных персонажей, описание территорий Ривендела, Лотлориена, Хоббитона и других стран — вот что войдет в 128-страничную полноцветную книгу в твердой обложке.

Fell Beasts and Wondrous Magic — справочник о монстрах Средиземья, а также о магии, проявления которой редки в произведениях Толкина. В этой книге (96 стр.), также полноцветной и в твердой обложке, будет рассказано и о магических локациях мира.

The Two Towers Adventure Game — *fast-play* модуль на основе "Двух твердынь". Издается в виде коробки, в которую, помимо приключения, входят многочисленные карты и отдельные правила для отыгрывания масштабных сражений (на примере битвы при Хельмовой Пади).

В начале 2003 г. должны появиться в продаже следующие продукты:

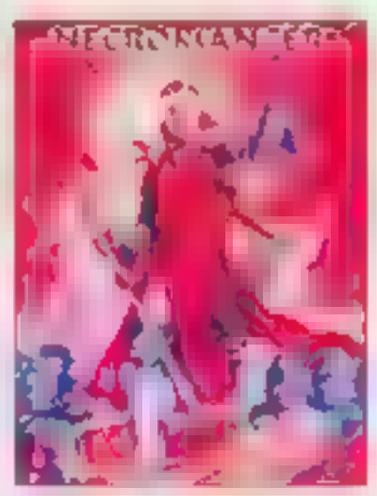
Moria — подробнейшее описание Казад-Дума с картами подземелий, информацией об известных локациях и классическим приключением в стиле *dungeon crawling*. **The Two Towers Sourcebook** — продукт, аналогичный **FotR Sourcebook**: ТТХ главных персонажей, ре[illegible] стран и локации.

НОВОСТИ СТРАТЕГИЧЕСКИХ ИГР

Кольцо Власти

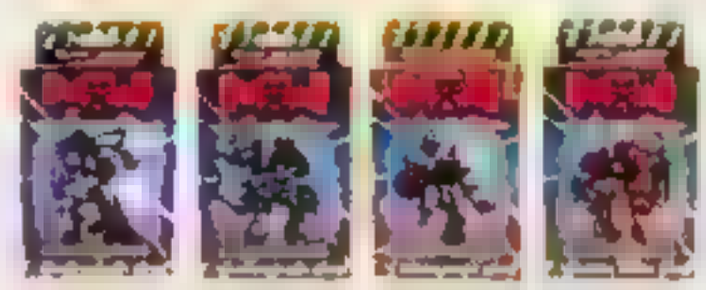
В сентябре отечественная компания *"Звезда"* запустила в производство первые продукты из новой 28-мм линейки **Ring of Rule** (превью этой военно-тактической системы вы могли прочесть в прошлом номере журнала), причем все они выходят одновременно и на русском, и на английском языке: российские производители игр прорываются на западный рынок! Однотипные наборы "Проклятый легион" и "Королевская пехота" содержат противоборствующие армии восставшего из мертвых античного отряда (24 миниатюры) и готического полка (20 миниатюр) соответственно. Среди моделей наблюдаются командиры, знаменосцы, музыканты и простые пехотинцы. Помимо литников с частями фигурок в коробки кладутся карточка отряда, лист его характеристик, инструкция по сборке, наклейки с [illegible] и [illegible]ветные штандарты, которые следует [illegible] ницами. Тут же мы обнаружим и квадратные подставки, причем "полковые" подставки знакомы еще по *"Эпохе битв"*.

Третьим продуктом стал *некромант* [illegible] которому выделен отдельный бокс. К литнику прилагаются правила по использованию темных магов во всем [illegible] "Кольца Власти", карта [illegible]



К этому интересному варгейму в жанре фэнтези мы еще вернемся на страницах будущих номеров "Игромании".

Другие системы



WizKids начала продажи долгожданного продолжения варгейма во вселенной BattleTech — **MechWarrior Dark Ages**. Тем самым компания установила новую планку качества для производителей миниатюр. [illegible] **MW** продаются уже в покрашенном виде и с вмонтированными счетчиками повреждений и перегрева.

Выходит новый кодекс Хаоса для варгейма **Warhammer 40k**. Это руководство впервые было продемонстрировано на выставке GenCon.

Варгейм **Demonworld** от *Hobby Products*, конкурент знаменитого **Warmaster**, использует миниатюры 15 мм и поле, деленное на гексы. Теперь в эту военно-тактическую игру введены правила по армиям [illegible]

НОВОСТИ КАРТОЧНЫХ ИГР

Magic: The Gathering

Главным событием стал *Чемпионат мира 2002*. Финал его чем-то неуловимо напоминал футбольный мундиаль. Причем итог был тем же: бразилец *Карлос Ромао* обыграл немца *Марко Зигнера*. Оба финалиста играли, как ни странно, *Phsychatog*-колодами. На команд[illegible]

Кой Бадде привел германскую команду (Марк Зигнер и Феликс Шнейдер) к первому месту. Вторым финалистом стала американская команда в составе Евгения Харви, Эндрю Ранкса и Эрика Франца.

Менее заметным на этом фоне был *Grand Prix London*, победителем которого стал экс-чемпион мира, почти наш человек *Якоб Слемр* из Чехии. Его выбором в **Odyssey Block Constructed** стала сине-зеленая *Treshold*-ориентированная колода. Его оппонент в финале еще один малоизвестный немец, *Кристоф Кольль*, прошел без поражений в 16 партиях подряд, побив рекорд самого *Джона Финкеля*, поставленный на *Grand Prix Boston* несколько лет назад. Он выбрал агрессивную версию мана-черного контроля.

Главной внетурнирной новостью стала первая информация о выходе нового сета **Onslaught**. Несколько карт и две новых механики (*Morph* и *Cycling*) — пока все, что известно о сете. Более подробную и достоверную информацию можно будет получить на сайте *www.wizards.com* после 9-го сентября.

Lord of the Rings TCG

Приоткрыта завеса тайны над будущим четвертым сетом **The Two Towers**. Новая культура *Rohan* — представит и спутников, и союзников, и новое оружие и доспехи. Любимым оружием ро[illegible] всадников будут *копья*, а любимым снаряжением вообще — [illegible] Если роханец разъезжает *верхом*, то на него будут оказывать специальное действие некоторые обстоятельства и события. Новая темная культура *Dunledings* придет на смену казгулам и моринским гоблинам. Другая [illegible] культура именуется *Raiders*. В нее войдут две субкультуры, подобные субкультурам изенгардовских орков и уруков: *Horads* и *Easterlings*. Введутся свойства *Ambush*, *Ring-bound* и *Unhasty*, а также ключевые слова *Battleground*, *Easterling*, *Ent*, *Machine*, *Southron*, *Valiant* и *Villager*.

Путевая колода будет вновь составляться из 9 карт. Поскольку Братство разделилось на три части (Мерри и Пиппин, Фродо и Сэм, Арагорн-Гимли-Леголас), то разработчикам предстояло решить, по чьим следам пойдут игроки, и выбор пал в пользу последней тройцы. Все спутники теперь делятся на "приближенных" к Хранителю Кольца (*ring-bound*) и всех остальных [illegible]

Основа геймплея остается без [illegible]. Карты блоков **FotR** и **ТТТ** будут совместимы, но турниры теперь будут проходить в нескольких форматах (только ТТТ, только FotR и смешанный).

Новости подготовлены порталом РОЛЕМАНСЕР (www.rolemancer.ru), крупнейшим сетевым ресурсом о некомпьютерных играх. ■

Петр Тюленев (dofin@yandex.ru)
при участии Николая Пегасова
и Сергея Тилимана

Мир непуганных джедаев

Два года игры в Star Wars RPG

[illegible] *Wizards of the Coast* [illegible] екционная карточная игра — Magic: the Gathering [illegible] Dungeons & Dragons [illegible] Alternity, [illegible] d20 system, которой был посвящен [illegible] терный раздел августовского [illegible]

[illegible] *West End Games*, выпускавшая помимо [illegible] d6 [illegible] *WEG* [illegible] d6 SW RPG. [illegible] d20 SW RPG [illegible] *WotC* [illegible] *WEG*

[illegible] *Wizards of the Coast*. Последние не теряя времени [illegible] особливают d20 system под [illegible] выходом первой игры с новой механикой (Третья редакция D&D) выпускает в свет в [illegible] 2000 года Star Wars Roleplaying Game.

Немного о преемственности

Те из нас, кто застал Star Wars RPG от *West End Games*, увидят много знакомого и в новой игре от *Wizards of the Coast*. [illegible] все тот же [illegible]

Листая правила

Книга правил Star Wars RPG [illegible] это 300 [illegible] D&D [illegible] требует минимум две книги. [illegible] d6 [illegible] d20 [illegible]

[illegible] трех [illegible] Звездных войн [illegible] рождения Империи [illegible] времени [illegible] Новой Республики [illegible] Джедаев [illegible] только десятков лет после победы [illegible] над Империей. [illegible] *WotC* [illegible] *WEG* [illegible] из фильмов и книг — портреты [illegible] жет повстречаться с Йодой, Люком [illegible]

От драконов в подземельях — к дроидам в космосе

Читать Star Wars RPG, особенно после Player's Handbook для D&D, — очень занимательно. [illegible] механике d20 system, но [illegible] просто выбирали [illegible] по D&D [illegible] реалии, да так просто и включали в текст. Например, если в PHB [illegible] в SW RPG [illegible] ожидает вуки Рорворр, который [illegible] разгуливает [illegible] на крыши [illegible] здания, а потом убеждает в бесполезности [illegible] добных методов, решает расспросить [illegible] ющийся в кабаке народ. Справедливости ради [illegible] были устранены.

Еще раз о d20

Итак, [illegible] механики. Кратко напомню общие черты d20 system. В ее основу положены *классы*, дающие [illegible] общее представление о персонаже [illegible] (например, всякие [illegible]). От класса зависит [illegible] какими умениями и способностями начнет игру персонаж и как он будет развиваться в дальнейшем. *Умения (skills)* и *навыки (feats)* [illegible] еще два базовых понятия d20, отражающие возможности персонажа. Навык позволяет персонажу делать что-то необычное, например, в SW RPG навык "обезоруживать" позволяет персонажу равноценно действовать как правой, так и левой рукой. Умения в отличие от навыков можно развивать, улучшая свое владение [illegible] измеряются в пунктах и довольно

часто подвергаются проверкам [illegible] возникает сомнение в исходе того или иного действия: [illegible] персонажа [illegible] удержался ли [illegible] во время бури и т. д. Чтобы проверить умение, персонаж кидает двадцатигранную кость (сокращенно — d20), прибавляет к результату значение своего умения и сравнивает полученную сумму с числом, назначенным мастером [illegible] называется сложностью. Если сумма равна или больше сложности, действие завершается успехом.

Каждое умение принадлежит к тому или иному [illegible] атрибуту [illegible] — это характеристики [illegible] живое существо. В SW RPG [illegible] атрибуты те же, что и в D&D: [illegible] интеллект, мудрость, харизма. Атрибуты также имеют [illegible] (как правило) от 3 до 18 и могут влиять на проверки [illegible]

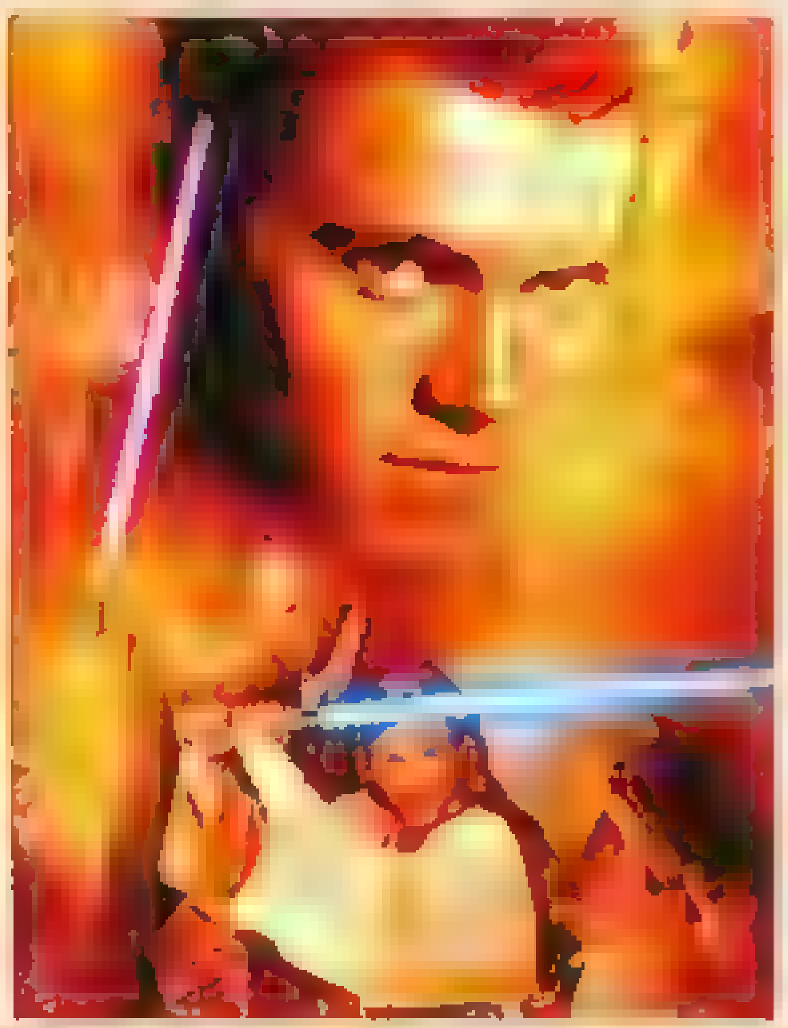
С [illegible] действия персонажа [illegible] XP в [illegible] уровень персонажа. [illegible] каждого нового уровня персонаж получает [illegible] которые можно распределить между умениями, а также [illegible] способности, зависящие от класса.

[illegible]

[illegible]

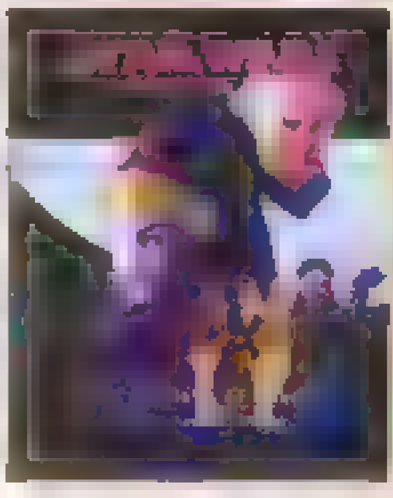
Звездные войны как фэнтезийное Средневековье?

[illegible] созданная для D&D [illegible] претерпеть изменений. Прежде всего [illegible] SW RPG [illegible] из мира «Звездных войн» [illegible] гуманоиды с удлиненными [illegible]



Волшебники с побережья [illegible] верными себе, не ограничились выпуском одной книги [illegible] создав целую линейку ролевых «Звездных войн», насчитывающую уже более десятка томов. Одновременно с основной книгой [illegible] появилось первое приключение Invasion of Theed [illegible] эпизоду, включавшее облегченную версию правил игры. Позже вышел дополнительный модуль Tempest Feud [illegible] империи Хаттов [illegible] «Звездных войн».

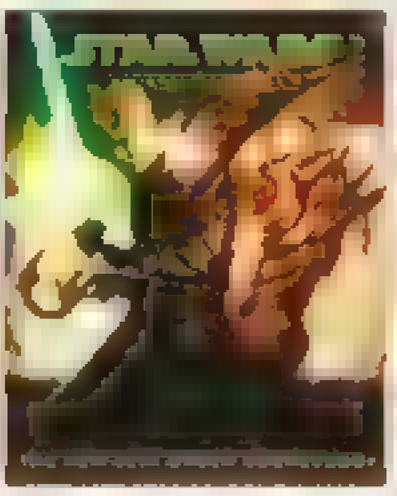
Дополнительная информация о вселенной «Звездных войн» [illegible] мануалах [illegible] Secrets of Naboo и Secrets of Tatooine [illegible] «Звездных войн».



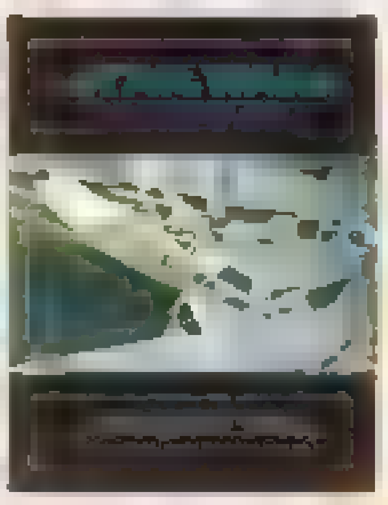
[illegible] Дарт Вейдер [illegible] полевое руководство The Dark Side Sourcebook [illegible] истории, которую Lucas Film [illegible]

[illegible] Power of the Jedi [illegible] SW RPG Alien Anthology [illegible] Monster Manual [illegible]

[illegible] Starships of the Galaxy [illegible] Звезда Смерти [illegible] новые умения [illegible]



Две из трех звездных эпох нашли отражение в книгах Rebellion Era и New Jedi Order. [illegible] светлые [illegible] темные [illegible] эпизода.

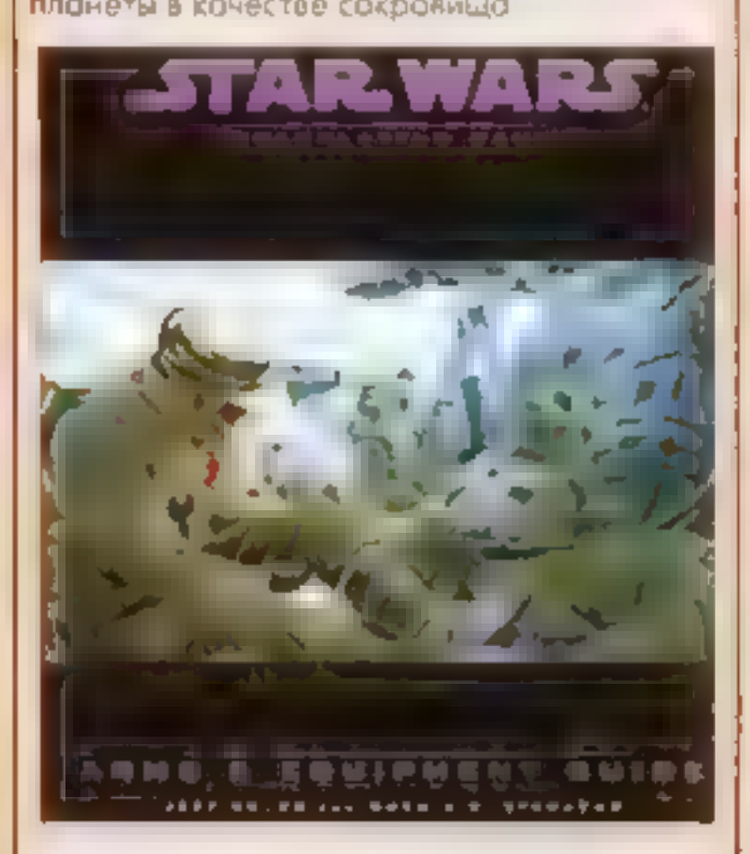


Наконец, [illegible] употребительные [illegible]

Новости

Линейка SW RPG продолжит пополняться и в ближайшем будущем. Выйдет главное географическое дополнение рассказывающее о центре галактики: Coruscant and the Core Worlds. Напоминаю, что Корускант — столица старой Республики, а затем — Империи. Помимо этой планеты-мегаполиса, в книге описываются еще 25 миров.

Содержимое рюкзаков приключенцев (включая лазерные винтовки и реактивные ранцы) представлено на страницах Arms & Equipment Guide. Благодаря ему мастер всегда знает, что положить в потаенном уголке планеты в качестве сокровища.



Обновленный монстрятник будет именоваться Ultimate Alien Anthology. Он содержит 175 существ с различных планет и из всех [illegible] не надо), итарианцы (они же молотоголовые), кальмароподобные мон-каламари, пупырчатокожие родиане, суллустане (к этой расе принадлежал второй пилот Лando Каллриссиана из VI эпизода), рептилии трандошане

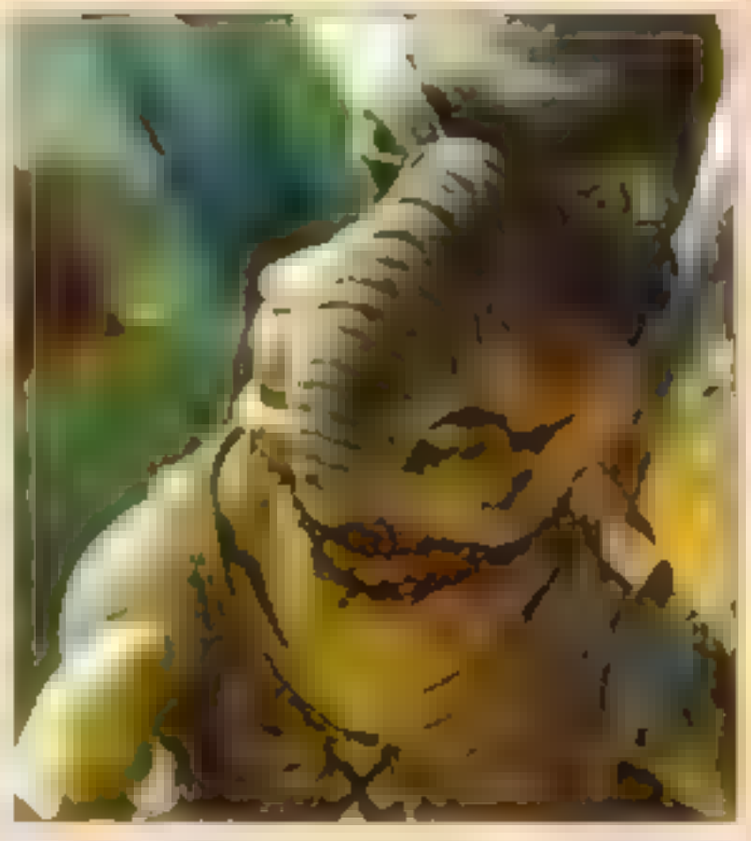
[illegible] Звездных войн SW RPG [illegible] D&D [illegible] D&D хиты [illegible] превратились в жизненную силу (vitality points). Жизненная сила [illegible] прибавляется с переходом на каждый уровень. [illegible] нее, существует собственно здоровье (wound points) — оно неизменно [illegible] показателю телосложения (Con). Повреждения сначала уменьшают текущую жизненную силу, а когда ее не остается, начинает теряться здоровье.

От некоторых правил D&D был [illegible] казаться. Подобная участь [illegible] мудреную attack of opportunity [illegible] в сражении [illegible] всего врага, враг может попытаться [illegible], не тратя на это обычную атаку). В [illegible] исход схватки решают не меч и топор, а бластер и винтовка, подобное правило кажется [illegible] Правда, некоторые [illegible] непонятным образом сохранились. Например, в [illegible] наряду с всеобщей и [illegible] терной грамотностью входят верховая езда и приручение животного, хотя и в [illegible] Звездных войн [illegible] не [illegible] рают и десятой части [illegible] на им в фэнтезийном средневековье.

Есть и другие [illegible] Например, каждый персонаж обладает [illegible] выражающейся числом и характеризующей [illegible] ть. Традиционные [illegible] футы и [illegible] в SW RPG [illegible] привычными метрами и килограммами. Для моделирования сражений с [illegible] введено два разных масштаба: [illegible] для стандартных 3-мм фигурок и другой — для [illegible] расположенных на 3 [illegible] Звездных войнах. В [illegible] не [illegible] но [illegible] на [illegible]

Да пребудет с нами сами знаете что

В мире Звездных войн [illegible] есть Великая Сила [illegible] Сила [illegible] [illegible]



тическое поле. Отдельные личности — их называют владеющими Силой — способны пользоваться этим полем для совершения сверхъестественных поступков. Сила для "Звездных войн" — все равно что магия для D&D, и создатели ролевой игры не могли оставить ее без внимания. В SW RPG есть два подхода к Силе.

Первый подход характеризует Силу как источник способностей ее адептов. Это особая [illegible] основанных на Силе умений и навыков. Чтобы владеть Силой, необходимо обладать навыком "чувствительный к Силе". Он является обязательным для всех остальных основанных на Силе умений и навыков. Три главных навыка "от Силы" [illegible] и ощущение — необходимы для овладевания основанными на Силе умениями. Адепты Силы — советники и рыцари джедаи по умолчанию обладают чувствительностью к Силе и автоматически получают три главных навыка на первых пяти уровнях. Персонажи остальных классов также могут взять эти навыки, но в порядке общей очереди.

Второй подход — Сила как всегалактическое явление. Каждый персонаж — если он только не дроид и не нуждается в [illegible] будь — с не только три владеющих Силой [illegible] обладает очками Силы (Force points). Очки Силы приобретаются при переходе на [illegible] уровень, также их можно получить при совершении героического поступка. Каждый [illegible] в [illegible] ровой жизни воззвать к Силе и получить от нее поддержку (если у него, конечно, остались неизрасходованные очки Силы). Потратив очко Силы, персонаж получает дополнительные кости (их число зависит от уровня) ко всем своим проверкам на d20 в течение одного хода. Дополнительные кости — всегда шестигранники, и в этом можно увидеть наследие предыдущей системы, d6. Результаты на дополнительных костях прибавляются к результату на d20 [illegible] в некоторых случаях существенно увеличивает вероятность успеха. Главное — не забыть о возможности прибегнуть к Силе.

Сила по природе своей нейтральна, но разумные существа, используя ее как во имя добра, так и во имя зла, видят в ней две стороны: светлую и темную. Заметим в скобках, что SW RPG изначально рассчитана на "добрых" персонажей и считается, что все владеющие Силой принадлежат изначально к светлой стороне. Однако любой может быть утянут на злую ведущую темную сторону, совершая жестокие поступки, сознательно прибегая к ее услугам или используя "темносторонние" умения и на

выки к [illegible] например внушение [illegible] Фирменное Вейдеровское удушение и [illegible] молнии. Вследствие подобных действий [illegible] темной стороны Dark Side points [illegible] совершенно [illegible] переходит на темную сторону. В противоположность [illegible] штрафами на завершение действия [illegible] в. Однако у каждого остается путь к Свету [illegible] же самоотверженно героические поступки.

Самолетами, пароходами, ТАИ-файтерами

Если [illegible] щей мира "Звездных войн" [illegible] всяких [illegible] компьютеров [illegible] Главы SW RPG посвященные [illegible] влиянием Alternity [illegible] входит один из создателей Alternity Бил, [illegible] В частности, это проявляется в разделении [illegible] систем и другой [illegible] обычный, хороший и [illegible] бор тем большие плюсы [illegible]

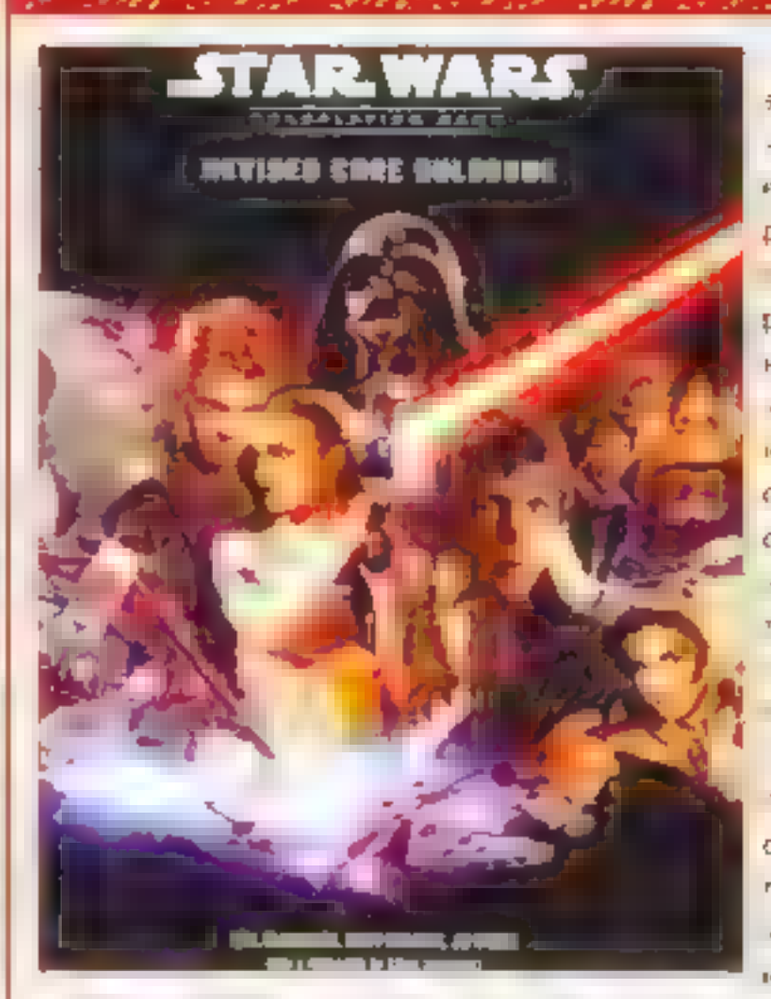
Вообще [illegible] нож. Для [illegible] от кро[illegible] ки и т. д. [illegible] d20 system. [illegible] игровом мире соответствуют разнообразные маневры, огонь [illegible]

Движение на высоких скоростях — дело уже само по себе куда более опасное, чем пикник на лужайке, поэтому проведение [illegible] вываться куда ни[illegible] редкий мастер лишит себя удовольствия [illegible]

У каждой саги есть конец?

Кто мешает Лукасу после выхода [illegible] книги по Star Wars RPG? [illegible] Значит, "Звездные войны" [illegible] сердца фанатов [illegible] игры (www.wizards.com/starwars) [illegible] классы. Подобные же материалы выходят [illegible] пакте нашего журнала. Ролевые "Звездные войны" [illegible] Wizards of the Coast [illegible] популярную RPG в фантастическом жанре. ■

Изменения и дополнения



Одновременно с выходом на экраны Attack of the Clones из печати вышло новое и улучшенное издание книги правил Star Wars RPG, которая теперь насчитывает 384 страницы против 64 страниц прежнего. [illegible] изучения [illegible] изменения [illegible] недостатки в названии [illegible] слова Revised. Авторы [illegible] художественных [illegible] также [illegible] и. Приводим основные отличия [illegible]

Chapter 2: Species — В главе приводится информация по 17 расам, представителями которых могут быть персонажи (на 6 больше [illegible]

Chapter 3: Classes [illegible] Jedi Adept, путем [illegible]

Chapter 4: Skills [illegible] умений были переработаны, [illegible]

Chapter 5: Feats [illegible] D&D (Im[illegible]

Chapter 7: Equipment [illegible] увеличивают уровень [illegible] (Reduction)

Chapter 8: Combat [illegible] же изменились [illegible]

Vehicles & Starships [illegible] корабля его [illegible]

Chapter 12: Gamemastering [illegible]

Eras of Play — Приведены характеристики и описания всех важных [illegible]

Chapter 14: Allies and Opponents [illegible]

Chapter 15: Droids [illegible]

[illegible] Star Wars RPG [illegible]

Петр Тюленев
doHis@yandex.ru

"Тот, кто играет в престолы, либо погибает, либо побеждает. Середины нет."
Серсея, королева

Война и интрига в Семи Королевствах

Карточная "Игра престолов"

История XX века знает имена как минимум двух Джорджей Мартинов: один работал продюсером в британской группе "The Beatles", а другой пишет книжки фантастической направленности. Коллекционных карточных игр по музыкальным произведениям еще не изобрели (а жаль, интересно было бы поиграть в какую-нибудь Britney Spears TCG), поэтому продюсер может спать спокойно, а вот художественный мир фэнтезийной саги "Песнь Льда и Пламени" его тезки-писателя недавно получил свое представительство в мире ККИ — **A Game of Thrones CCG** ("Игра престолов"). Именно так (по первой книге сериала) называется карточная игра, выпущенная 15 августа сего года компанией *Fantasy Flight Games* (*FFG*), известной также своими продуктами **Twilight Imperium**, **Diskwars** и **Vortex**.

Семь Королевств ждут своего властелина

"Пошли, не только тебе надо поспать... Я уже крепко выпил, а завтра мне, возможно, придется убить собственного брата!"
Сандор Клиган, "Пес"

Действие "Песни Льда и Пламени" разворачивается на континенте семи королевств Вестерос. В основу карточной игры положено соперничество Великих домов — могущественных аристократических группировок — за верховную власть над Вестеросом. Каждому игроку предложено взять сторону того или иного Великого дома и вступить в противостояние. В первом сете "Игры престолов" (который так и называется — **"Вестерос"**) представлены три дома: Старки, Ланнистеры и Баратеоны.

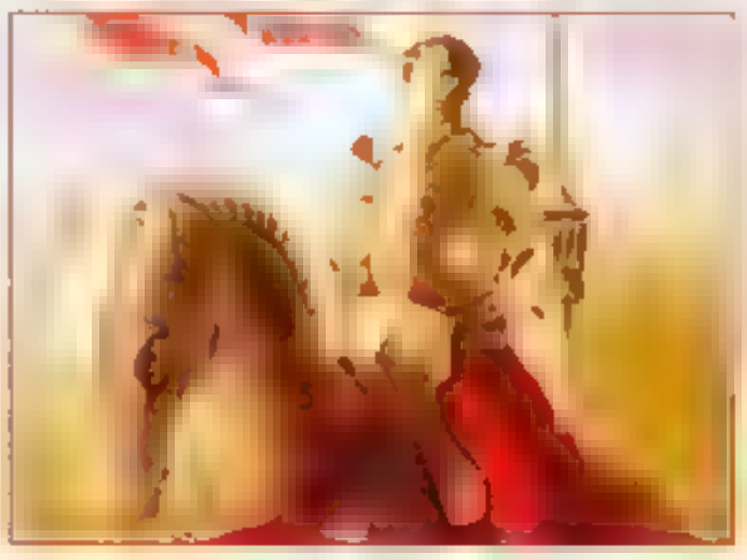
Старки, владеющие Севером, суровы, тверды и хладнокровны. Горе тому, кто обратит против них свой меч — ведь недаром на их знамени мчится по снежной пустыне серый лютоволк. Девиз Старков — "Зима приближается". Светловолосые красавцы Ланнистеры создали свое королевство на западе Вестероса. Золото, в изобилии встречающееся в закатных землях, сделало их самым богатым кланом, и их символ — золотой лев на алом фоне. Ланнистеры — мастера подкупа и интриги, их девиз — "Услышь мой рев!". Баратеоны — самый молодой из Великих домов, однако их притязания на Железный трон — престол властелина Вестероса — наиболее веские. Баратеоны ведут гибкую политику и добиваются своих целей самыми разными путями. Их герб — черный олень на золотом поле, их девиз — "Наше — ярость!".

Помимо Старков, Ланнистеров и Баратеонов, на Вестеросе существует еще четыре Великих дома, с которыми нас обещают познакомить в будущих сетах "Игры престолов".

Итак, Великие дома сражаются за власть. Власть в "Игре престолов" на удивление материальна: она измеряется в жетонах, и тот, чей дом первым наберет 15 жетонов власти, считается победителем. Изначально все жетоны власти свалены в общую кучу, а в процессе игры игроки смогут перемещать эти жетоны в свои личные "запасы власти" как из общей кучи, так и из запасов других игроков. Заработанные жетоны власти хранятся на специальной карточке, представляющей собой Великий дом (всего таких карт три: по одной на каждый из кланов), либо на картах персонажей, если речь идет о личной власти. У каждого игрока в колоде должна быть карта Дома (она выкладывается непосредственно перед игрой), однако противники не обязательно должны принадлежать к разным домам. Создатели игры не видят ничего противоестественного в том, чтобы друг с другом сражались, скажем, Баратеоны и Баратеоны. В конце концов, почему бы одной части клана не пойти против другой? У Мартина-то так и получилось.

Пешки и козыри большой игры

"Мы всего лишь люди, и боги создали нас для любви. В ней и наше величие, и наша трагедия."
Эймон, Мейстер со Стены



Все карты (кроме карт Домов) делятся на пять типов: карты стратегий (plot), персонажей (character), местностей (location), приложений (attachment) и событий (event). Карты стратегий хранятся в отдельной колоде, состоящей ровно из семи карт, и представляют собой своеобразный план игрока на предстоящий ход. В начале хода каждый игрок в тайне от других выбирает одну из своих карт стратегий, а потом выбранные карты предъявляются. От выбранной карты зависит, сколько золота (основной игровой ресурс) получит игрок на текущем ходу, каким по счету он будет действовать, насколько смертоносны будут его удары по противникам. Помимо этого, многие карты стратегий обладают игровым текстом (например, "Вы можете играть карты из других Домов, не платя за это штрафа" или "На этом ходу вы не можете играть местности").

Карты событий, пожалуй, ничем не отличаются от карт событий в других ККИ. Они играются во время указанной в тексте фазы хода либо в ответ на происходящее в игре, и после рассмотрения эффекта отправляются в сброс.

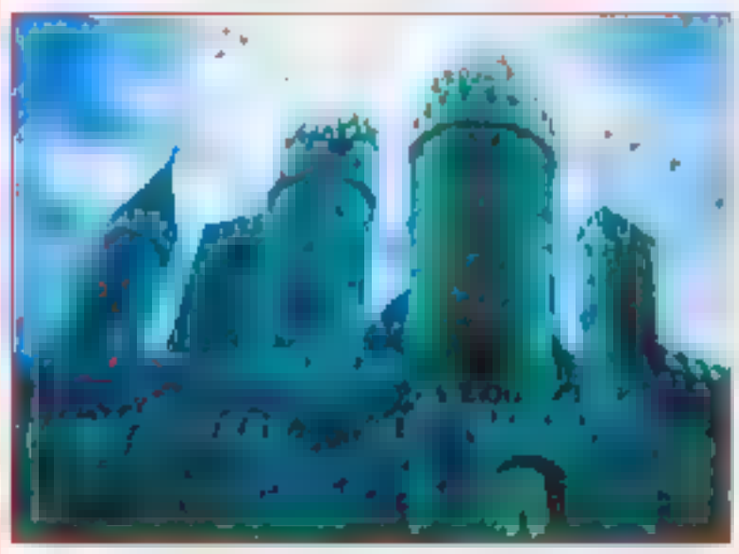
Карты персонажей, местностей и приложений могут принадлежать к одному из трех Великих домов, а могут быть нейтральными. У этих трех типов карт обязательно есть стоимость (впрочем, она может быть нулевой) — количество золота, которое необходимо истратить для ее введения в игру. Все эти карты остаются в игре на длительное время. Персонажи участвуют в противоборствах (challenge) между Домами и обязательно обладают таким параметром, как сила (strength). Местности могут давать игроку дополнительное золото или другие преимущества, указанные в их игровом тексте. Наконец, приложения "прикрепляются" к находящимся в игре персонажам, придавая им дополнительные свойства (например, плюсы к той же силе). Это может быть оружие, полезные предметы или просто состояние души персонажа.

Если проводить параллели с MTG, персонажей можно сравнить с существами, местности — с enchantment и артефактами, приложения — с enchant permanent, а события — с instant и sorcery. Карты стратегий — тоже не новинка: еще в начале 90-х годов они использовались в ряде варгеймов, например, в "Битве за Армагеддон" от *Games Workshop*.

И еще немного о карточках

"В Красном замке обитает две разновидности людей, лорд Эддард. Те, что верны государству, и те, что верны лишь самим себе."

Варис, Старший над Шептунами



"Игра престолов" не обошлась и без еще одного базового понятия MTG — поворота, он же *tap*. Только здесь это же действие называется немного по-другому — *kneeling*, преклонить колено. Таким образом, карты бывают коленопреклоненными и стоящими (*standing*). Как и в MTG, коленопреклоненная карта не может преклонить колено еще раз. Само собой разумеется, для карт стратегии и событий поворот не актуален.

В "Игре престолов" используются оба вида [illegible]ных для ККИ терминов: ключевые слова (в которые вложен заранее оговоренный правилами смысл) и свойства (никакого дополнительного смысла не несущие, но влияющие на взаимодействие между картами). К первым можно отнести такие термины, как "лимитированный" (limited) — за ход можно сыграть не более одной лимитированной карты, "известный" (known) — если такой персонаж побеждает, вы получаете дополнительную единицу власти, ко вторым — слова "лорд", "леди", "армия", "[illegible]юзник" и т.д.

Некоторые карты являются уникальными [illegible] обозначается значком флага перед названием. Вы не можете иметь более одной уникальной карты в игре (хотя у разных игроков могут быть одинаковые уникальные карты). Вместе с тем, дубликаты обладают одним полезным свойством: на уникальную карту, находящуюся в игре, можно бесплатно "повесить" [illegible]. Такая карта считается приложением. Если в процессе игры персонажу предстоит быть убитым или сброшенным, вы можете спасти его, сбросив с него его собственную копию.

Игра престолов начинается

"Итак, мне пришлось основательно потрудиться. Интересно, когда я нашел время на все эти убийства?"

Тирион из дома Ланнистеров

Мы уже выяснили, что перед партией каждый игрок объявляет свой Дом, выложив соответствующую карту. Вслед за этим он берет из колоды семь карт, смотрит на них и из их числа выкладывает перед собой рубашкой вверх карты персонажей на общую сумму не более 5 единиц золота. Как только каждый игрок сделает это, все карты одновременно переворачиваются лицом вверх, игроки пополняют свои руки до 7 карт и приступают к первому ходу. Ход, как и во всех ККИ, состоит из нескольких фаз: фазы стратегии (plot), взятия карты (draw), вступления (marshalling), противостояния (challenges), превосходства (dominance) и подъема (stand). Все фазы, кроме вступления и противостояния, являются общими для всех игроков, во время этих фаз они могут предпринимать различные действия в порядке очередности, начиная от первого игрока. Фаз вступления и противостояний несколько, по одной для каждого игрока. Сначала происходит фаза первого игрока, потом второго и далее по списку. Тот, чья фаза вступления или противостояния происходит в данный момент, называется активным и [illegible]

Во время фазы стратегии игроки выбирают одну карту стратегии из своих стратегических колод, а затем одновременно предъявляют их друг другу. Тот, чья инициатива (число в ромбике на карте стратегии) выше всех, выбирает, кто станет первым игроком на этот ход. В следующей фазе каждый берет в руку по две карты [illegible] (что [illegible] осталось). Затем игроки по очереди (начиная с первого) проходят фазу вступления, во время которой активный игрок подсчитывает [illegible]

То же с фазами противостояния — их по одной на каждого [illegible], начиная с первого. В фазу противостояния активный игрок может заявить три [illegible] сражение (military), одну интригу (intrigue) и одно властное (power). Все три вида противостояний проходят по одному сценарию: сначала активный игрок объявляет вид противостояния, выбирает жертву (другого игрока), назначает атакующих персонажей и поворачивает их, затем [illegible] игрок, на которого "совершен наезд", назначает персонажей-защитников и тоже поворачивает их. Тут есть один нюанс: в противостоянии каждого вида могут принимать участие только те персонажи, на картах которых присутствует [illegible] вида противостояния (сражение — топор, интрига — [illegible], властное — корона). Противостояние выигрывает игрок с большей суммой сил участвующих персонажей. Если вы играете активным, то вы выкладываете карту [illegible] на свою карту стратегии, открытую для текущего хода, и находите на ней число в кружочке. Однако это не [illegible] в кружочке — показатель требований [illegible], и именно с ним нам придется теперь иметь дело. Если активный игрок выиграл сражение, проигравший должен убить (kill) столько своих персонажей, каков показатель требований победы для карты. Убитых персонажей отправляются в отдельную стопку (dead pile). Проигравший интригу сбрасывает с руки это же число карт, а проигравший властное противостояние должен отдать победителю в личное пользование такое же количество жетонов власти.

Во время фазы превосходства игроки подсчитывают общую силу персонажей, оставшихся неповернутыми, и тот, чья сумма больше, получает из общего фонда власти один жетон. Затем, в фазу подъема, все повернутые карты разворачиваются. Начинается следующий ход. Правила довольно просты, главное — не забывать играть вовремя события, они могут здорово изменить ход игры.

Вместо приговора

"Человек, который выносит приговор, должен сам занести меч."

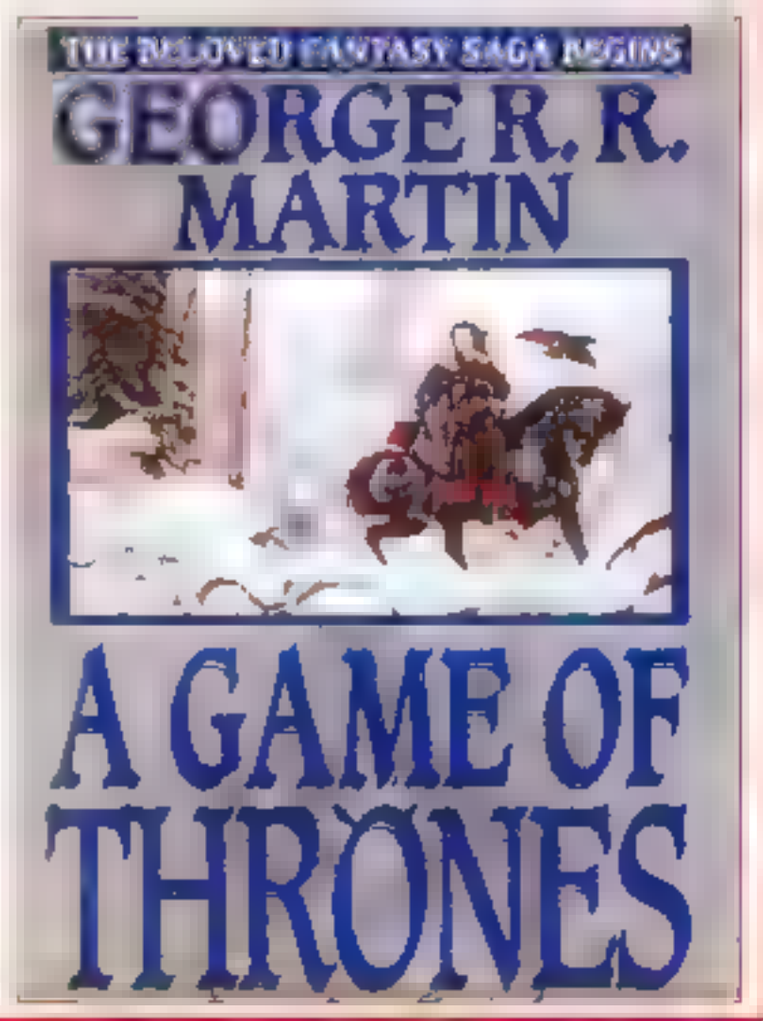
Эддард, Лорд Севера

FFG выпускает "Игру престолов" в стартерах и бустерах. Стартеры содержат 30 фиксированных карт и 20 случайных, бывают трех видов (по Великим Домам — Старки, Ланнистеры и Баратеоны) и стоят $10. Бустера, в которых лежит 11 случайно выбранных карт, обойдутся в $3,3 каждый. Помимо этого, FFG пошло на интересную рекламную акцию: с официального сайта игры можно скачать PDF-файлы с изображениями карточек, входящих в стартеры каждого из Великих домов. Так что поклонники саги Джорджа Мартина и просто игроки могут начинать сражаться в "Игру престолов" уже сейчас, не дожидаясь появления продукта в России (ищите PDF'ы с правилами и колодами на компакте "Игромании"!). На игральных картах приведены работы известных иллюстраторов романов Дж. Мартина — примеры вы можете видеть на этих страницах.

Когда бустеры и стартеры доберутся до наших стран, их обладателей будет ждать приятный сюрприз — "монетки" Золотых драконов (Gold Dragon) на обороте каждой упаковки. На эту игровую валюту можно будет купить промокарты, постеры с подписью Джорджа Р.Р. Мартина и даже сами бустера. Правда, работать вся эта система будет не через региональных распространителей: отсылать "драончиков" придется в центральный офис компании.

И напоследок — несколько правил и советов по составлению колоды от создателей игры. В стратегической колоде должно быть семь карт и не более двух копий одной и той же карты. В основной колоде — не менее 40 карт и не [illegible] 3 копий каждой карты. Рекомендуется [illegible] от трети до половины из них составляли [illegible]

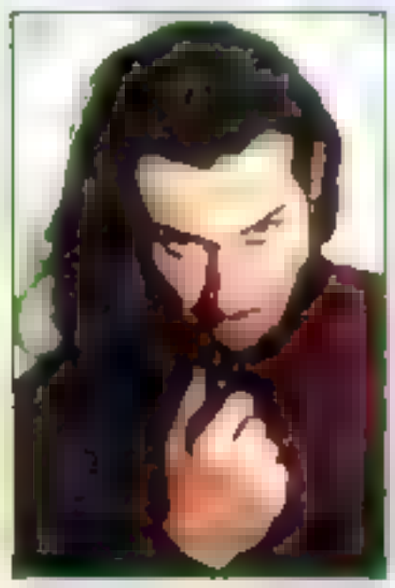
Официальная страница игры: www.agameofthrones.com



Катя

Привет вам, леди и джентльмены. Время года, известное в русской классике под кодовым названием "унылая пора", в самом разгаре. Впрочем, для кого "унылая пора", а для нас — тех, для кого компьютерная виртуальность ближе, роднее и решительно реальнее, чем мокрая серая хлябь за окном и бредни наших политиков по телеку — так наоборот "очей очарованье" и вообще время радостных ожиданий. Традиционный летний застой подошел к концу (в Москве и области он скрылся за вонючей дымовой завесой лесных пожаров), и снова новые игры пошли валом, как рыба на нерест. А скоро, скоро наступит предрождественское изобилие, когда всем настоящим игроманьякам будет чем занять и очумелые руки, и свернутые набок мозги. Но этой радостной теме уже посвящен наш хитовый раздел "Rulez &Suxx", так что муссировать это еще и в "Почте" считаю излишним. Наша же сегодняшняя "Почта" посвящена темам пикантным, чтобы не сказать скользким — сексу и наркотикам. Мне даже говорить об этом не очень удобно. Так что резко закругляюсь и передаю слово Геймеру. Эй, Геймер!

Геймер



Мерхаба, ненаглядные мои. Рад лицезреть вас всех вновь после очередного месячного перерыва. Надеюсь, что время это было потрачено не зря, и стопка компактов с грифом "пройдено до финального ролика" выросла как минимум в полтора раза. Мы со своей игроманской стороны тоже балду не пинали. Много работали на плантациях, мало отдыхали и по итогам отчетного периода решили вынести вам, дорогие наши читатели, строгое общественное одобрение с занесением в личное дело. Потомушта именно благодаря вам — читающим библиофилам-геймерам — тираж "Мании" растет, а количество получаемой нами корреспонденции уже даже не пугает. Оно просто парализует воображение. Как наше так и почтальонов. Большое вам за это спасибо (почтальоны присоединяются).

Теперь немного о том, что день грядущий нам готовит. Письмом номера общим советом назначен электронный перл из Саратова. Такого девственно чистого и интимного послания нам получать еще не доводилось. Далее мы неспешно продолжаем диалог о наркотиках. На ваш суд представлено два противоположных, но при этом удивительно созвучных мнения. Затем немного про пиратов, а также краткая сводка курса с биржи зеленоволосых панков. Под конец поговорим о геймершах и способах их добычи в индустриальных масштабах. Финализирует все это безобразие пикантная дискуссия о принципиальном существовании секса в играх.

Письмо номера

День добрый, меня звать Сергей. Куда попал — не знаю. Живу в Саратове. В принципе, догадываюсь, куда. Мне тут товарищ недавно журнал подогнал, я вот его и прочитал. Несколько адресов увидел кроме вашего. Еще буду писать, да вам буду рад, если напишите, чем вы занимаетесь и ЧТО ЭТО ЗА ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ, как это понять? Ну ладно, до встречи, пока, пишите.

Сергей Курганов (*kurganoff@land.ru*)

Геймер

Хорошее, правильное письмо. Пусть высказанная в нем критика немного жестковата, но точно и по существу. Быть может, идеи, сформулированные автором, некоторым покажутся поверхностными и неочевидными. Поверьте мне, это не так. Глубина мысленных тенденций не определяется глубиной вербальных отображений и, сублимируя изначальную идейную посылку, посылающий приходит к удивительным базовым открытиям. Я много думал и с полной ответственностью могу сказать, что что... Ой, у меня отобрали клавиату

Катя

Геймер! О какой критике ты говоришь? Где ты ее тут углядел? Человеку на руки впервые в жизни выдали "Манию", он ее прочел и с первого взгляда понял, что нашел в ней родные души, обрел братьев по разуму и сестер по отсутствию оного. Вот только хочется ему поточнее разобраться, чем именно мы ему такие родные. Он и написал, рассчитывая на истолкование феномена этого неожиданного родства!

Сережа, ты совершенно правильно поступил, написав нам. Предметно объясняю, что такое "Обратная связь", ибо из определения в учебнике физики, где написано, что "обратной связью называется коэффициент реакции системы на полученное внешнее раздражение", нормальный человек мало чего уяснить может. Что за коэффициент такой и при чем тут "Почта"?

Теперь на примере. Попав к тебе в руки, наш журнал стал раздражителем (ты у нас — та самая гордая "система"). В ответ на который ты написал нам письмо (типа "ребята, вы тут чего?"). Со своей стороны, вежливые мы (не зря рядом сидит Главред с большой линейкой) отвечаем на твой конкретно поставленный вопрос: "Мы тут того затем из этого потому что!" И верим, что, прочтя этот ответ, ты полюбишь и зауважаешь "Манию" еще сильнее. Это и есть цель нашей работы — объяснить, что ты не случайно заблудился, а пришел по совершенно правильному адресу.

А если и дальше от безделья ты продолжишь листать тот учебник физики (не может быть, чтобы о таком ужасе, как "обратная связь", ты прочел на наших страницах!), то узнаешь, что главное — чтобы эта связь была положительной. Чего и всем желаю.

Письмо № 2

Дайте им умереть...

Всем здрасте! Пишу по поводу наркотиков и нового жанра.

Какой говнюк запретил наркотики? Нет, не кричите, что я дебил, дайте сказать. Вы вдумайтесь, что сказала Катя в 07, цитирую: "Я наркоту никогда не пробовала и не собираюсь. И не потому что мне мама пальцем грозила, а потому что у меня своя голова на плечах есть." Т.е. я не ширяюсь потому, что я (Катя) УМНАЯ!! А кто ширяется? Всякие придурки, извращенцы, некрофилы, полоумные, зоофилы, педофилы и прочие отморозки!.. т. е. надо дать им умереть, если они этого хотят! Надо разрешить наркоту и продавать по рублю за килограмм на каждом углу... И через некоторое время все отморозки передозируются и подохнут, и останутся одни умные геймеры (тупых игрецов не бывает)!

По поводу цензуры. Почему какая-то жалкая горстка людей решает, что нам, НАМ, народу, хорошо, а что нам плохо. Да кто они такие, кто их выбирал? Говорите: факты, школьник какой-то наигрался во что-то и пошел по школе всех мочить?! А где он оружие (из чего он их там мочил?) взял? Получается, гос-во настолько о нас заботится, что даже школьник может достать себе шотган или БФГ?! Да кто они такие, с чего взяли, что могут нам запретить? Мы же их выбирали! Давайте Геймера в генсекретаря цензуры выберем? :))

Kristof (*art_v@mail.ru*)

Катя

Уж не помню, кто сказал, что любую идею можно довести до абсурда. Данный тезис лихо проиллюстрировал нам Кристоф, продолжив и совершенно извратив мою мысль. Если пойти по им предложенному пути, страна за год обезлюдеет, Китаю на радость. А мнение, от которого я совершенно не собираюсь отказываться, очень простое: главная и основная ценность в жизни любого человека — это свобода! Правда, за последствия свободно принятых решений свободные люди тоже отвечают сами. Я для себя сознательно выбрала отказ от наркоты. Что выберете вы — сугубо ваше дело. Отвечать тоже вам. Это первое.

Другая сторона гордой медали "Свобода" — уважение и честность при общении с окружающими людьми. То есть, как писал известный по роману "Мастер и Маргарита" старикашка Иммануил Кант, "не делай другим того, чего не хочешь себе". У философов есть даже термин для этой простой мысли — кантовский императив называется. Реально же так. Однажды моя подружка, отказываясь от экстремальной вечеринки, со вздохом так объяснила причину отказа: "Пока я живу на деньги моих родителей, я должна следовать их принципам". Уныло, но зато честно.

Полоумный зоонекрофил, который мечтает покончить со своей поломатой жизнью вколов тройную дозу, увы, случай нетипичный. Намного чаще на скользкой дорожке по неопытности оказываются те, кто "жить торопятся и чувствовать спешат". И что с ними делать? — вывести в чисто поле, поставить лицом к стенке и пустить пулю в лоб — чтоб не мучались?

О запретах же старших скажу коротко. Как думаете, нарушает ли права медвежонка медведица, которая шлепает отпрыска, решившего поиграть с гадюкой?

Геймер

Очень интересное письмо в плане проведения параллелей. В принципе созвучно со следующим эпистолярным творением, ибо и там, и там раздаются возгласы о легализации наркотиков. С той лишь разницей, что комрад Кристоф преследует одни, на мой взгляд, не очень гуманные цели, а товарищу Артуру не нравится максималистская точка зрения и обобщенная классификация "одурманивающей группы веществ".

Изложение своей точки зрения я бы хотел начать с фразы — "Геймер против наркотиков". Против легализации, против распространения, против употребления. Против категорично и бесповоротно. Наркотики — это зло. Человеческое изобретение, которое мы не способны контролировать. Многие неплохие люди погибли именно потому, что не верили в этот простой факт. Я никого не оправдываю, но суть проблемы именно в том, что, употребляя сильнодействующие вещества, подавляющее большинство думает "фигня — брошу в любой момент". Крамольная мысль о том, что контроль над ситуацией с этого момента потерян, если и проявляется, тут же бывает отпихнута далеко и, как правило, навсегда. Я боюсь наркотиков. Боюсь того, чего не могу контролировать. Не хочу выпускать из бутылки джина чьи безумные желания буду впоследствии вынужден выполнять.

Теперь о предложении суицида "потонков" через легализацию. Идея простая, прямая как столб и, как и все подобные ей идеи, представляется мне намного хуже воровства. Подобными конструктивными предложениями вымощен эскалатор в Ад. Само устройство человека противоречит подобному. Притча об Адаме и яблоке — неплохая иллюстрация.

Далее по кочкам. Комрад Кристоф не учитывает того, что наркоманы — наиболее криминализированная и отмороженная категория общества. Самые страшные и бесчеловечные преступления совершаются в состоянии наркотического опьянения. Представьте, что станет с "умными" и "правильными" в понимании автора письма геймерами, если по улицам будет бродить обторчавшаяся толпа, купившая героин "на каждом углу по рублю за килограмм". Пострадает в первую очередь как раз та категория населения, которая наркотики употреблять не намерена.

А цензура, на мой взгляд, при правильном и разумном подходе вещь полезная. Просто нужно правильно ставить цели и понимать, что свобода одного человека не должна ущемлять прав других. В этом цель цензуры. Как сказал какой-то американский президент: "свобода твоего кулака заканчивается за дюйм от моего носа" (кстати, эту фразу я взял из одного читательского письма). Задача правильного цензора соблюсти этот самый дюйм. Я бы лично за такую работенку не взялся.

Письмо №2

Легалайз марихуана

Привет, Катя и Геймер. Катя, прочитав твое изречения в июльском номере, я просто ОФИГЕЛ. Ну как можно говорить о ТРАВЕ, ни разу ее не пробовав [не верю 8))]). Если ребята курнут, то единственная проблема данного клуба — мертвецкая тишина или истерический хохот. Не знаю ни одного человека, который подсел на траву (кроме не пьющих, и то это осознанное употребление). Кстати, о реакции, я за собой не замечал, что моя правая рука как-то ведет себя обособленно от головного мозга, причем удовольствие гораздо больше от игр в таком состоянии, будь то Q-3 или CS. Мама мне пальцем тоже не грозит, потому что знает, я могу ее покупать каждый день, но в отличие от Винни-Пуха, в моей голове отнюдь не опилки. И вообще посмотрите на Голландию, по идее, у них давным-давно должны были мозги отупеть и выйти вместе со вторичным продуктом на удобрения для тюльпанов, однако у них где-то 20-25 убийств за год по всей стране, а у нас... Или обратите внимание на растаманов с Ямайки, со своим представлением о божественном cannabis. Я считаю, что зло несет не трава, а гадость, убивающая наши мозги через вены, и в данном случае действительно станешь той ДОЙНОЙ КОРОВОЙ, о которой говорилось.

P.S. В клубах, которые я посещал, ни разу не видел продажу травы (ее с собой приносило 60-70%, имеются в виду ночные баталии). А насчет журналистов согласен, они и Kazzzantip таким образом обгадили.

С уважением, Артур aka Archi, Arnold and RusBuka (*arnold@hotmail.ru*)

Геймер

Грань между вызывающим привыкание наркотиками и "легкой" травкой очень тонкая. Тоньше, чем ты думаешь. И легализовав марихуану или там коноплю, ты эту грань не проведешь — наоборот, сделаешь еще более незаметной и еще более туманной. Свое мнение о наркотиках как таковых я высказал в предыдущем письме. Теперь о конкретностях.

Буду повторяться. Твое право на употребление травы противоречит моему праву на тихую спокойную жизнь и игру в Квоку под пиво. Могу объяснить. Возможно, анаша действительно не опаснее и не агрессивнее моего "Старого мельника". Возможно, от нее действительно генерятся какие-то там положительные эмоции. К этому всему есть факт дополнение. Как я уже сказал — грань между "легкими" и "тяжелым" проходит исключительно в умах отдельных личностей. Я, как временный пессимист, уверен, что более размытой границы человеческий ум пока не создал. Мы с Катей сделали небольшое статистическое исследование (спасибо Интернету) и выяснили, что результатом этой заблюренности является пугающе большой процент законченных наркоманов, начинавших именно с "легонькой" cannabis. Это и есть суть главное зло, а не то, что ты называешь "гадость, убивающая наши мозги". Когда бордюр плохо видно — перешагнуть его очень легко. И один тот факт, что авторы Артур и Арнольд категорически не намерены этого делать, не убеждает меня в том, что сотни других, вполне себе порядочных товарищей, не пойдут по тропинке "конопля-гашиш-кокаин-героин-могилка".

Свободой, данной всем, правильно смогут воспользоваться лишь единицы. Большинство же обратит себе и другим во вред. И не надо мне приводить в качестве аналогии мое пиво. Аналогия хороша, не спорю. Действительно, употребление пива рано или поздно приводит к употреблению водки. Но это отнюдь не доказывает, что нужно до кучи завозить свежий мак в порьки. Совсем нет. История "пиво-самогон" в масштабах отдельно взятого кабака, наоборот, иллюстрирует, как скоро ситуация "трава-героин" выйдет из-под контроля. И с куда большим размахом. Летальным, однако.

А к автору письма, в заключение, большая просьба — бросай ты эту дурь в прямом и переносном. Пиво пить да хорошую музыку слушать тоже ведь неплохо, ой.

Катя

С радостной песней "Кто не курит и не пьет, тот здоровеньким помрет!" начну разбор этого очень интересного письма о реальном положении дел на местах. Сначала скажу о личном. Можно ли судить о том, чего сама не пробовала? Грань, отделяющая "можно" от "нельзя" и здравый смысл от абсурда, тонка как скол хрустального бокала. Удержаться на ней, не обрезавши то, чем держишься — дело непростое. Но я попытаюсь.

Начну с того, что не факт, что все надо пробовать. Допустим, СПИДом я тоже не болела, но почему-то догадываюсь (вот интересно, почему?), что удовольствия мне это бы не доставило. И бледные поганки за ужином не жую. По той же причине. И с парашютом я пока не прыгала — но вот это всерьез думаю попробовать. Я не говорю, что марихуана — это плохо. Я говорю, что это не нужно лично мне. Честно говоря, после этого письма я опросила несколько друзей: курили ли они траву. Самый частый ответ звучал примерно так: "Зачем козе боян, она и так веселая". Типа нафиг, нам и так хорошо.

Теперь несколько слов о фактах. Есть статистика, что 70-80% тех, кто колет в вены ту гадость, о которой пишет Арнольд, начинали именно с "безобидной" травки. С другой стороны, уж если продолжать жонглирование статистикой, то наверняка выяснилось бы, что 90% из них курили и 99% пили по утрам кофе. Так что же, кофе запретить?

Короче, решайте сами. И главное — дружите с головой — а уж она подскажет, как не поиметь слишком крупных неприятностей для пятой точки опоры! Вообще, только дураки учатся на своих ошибках, нормальные люди хотя бы через раз используют чужой опыт.

Одно бесспорно — мы не Голландия. И что проходит у них, совершенно не катит у нас. Кстати, реально в Амстердаме дела обстоят совсем не так, как ты пишешь. Недавно оттуда вернулся мой знакомый, проходивший длительную стажировку в Голландии в крупной компьютерной корпорации. По его рассказам, границы кварталов красных фонарей строго ограничены. Курят и колются в основном туристы, приехавшие в поисках острых ощущений, причем в основном цветные. Они же в полурастительном состоянии и украшают собой улицы вместо цветочных вазонов. Сами же голландцы — очень спокойный уравновешенный народ с крепкими семейными связями, поэтому за свою молодежь они не боятся — та не особо склонна к экспериментам. Легальная наркота — это для туристов, которые привозят в страну деньги. Бизнес, так сказать. Для своих правила совсем иные — например, если тебя заметят с косячком, можно потерять хорошую работу. Двойная мораль, лицемерие? Да, как и везде.

Выводы делайте сами.

Письмо №3

Помогите пиратам

Живу я в славном городе Москве, и с пиратством все круто. Находил пиратских "Дальнобойщиков 2" и "ИЛ-2", когда они уже вовсю продавались 1С. Как мне кажется, пиратство в России никогда не исчезнет. На это есть несколько причин.

1) Цены на некоторые лицензионки выше 100 рублей за диск, а доходы не у всех высокие.

2) Даже дешевые лицензионки приходят с большим опозданием. В результате не все дожидаются локализации и покупают пиратскую версию.

Даниил Пассер (*dan-passer@mail.ru*)

Ответ

В общем, о это письмо не вопрос, а утверждение. Причем почти бесспорное. Чего пукавить? Я думаю, большинство согласны: что пираты в нашей стране были, есть и будут. И причин тому много.

Во-первых, сроки выхода игр. Наши пираты, которые самые-самые пираты в мире, традиционно прут у разработчиков бета-версии игр, за счет чего часто успевают выпустить игру (пусть даже немного глюковую) до ее официального релиза.

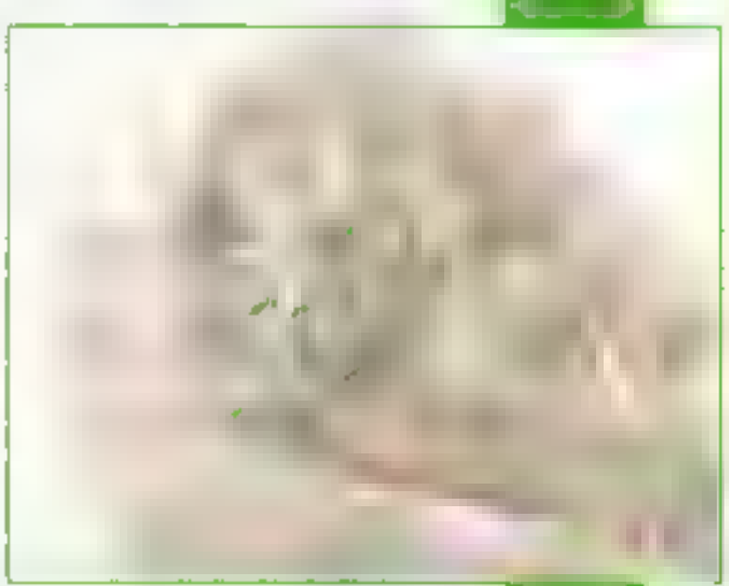
Во-вторых, многих игр мы просто бы не увидели, если бы не те самые пираты. В частности, потому что господа западные разработчики (известны мне пара примеров, но пальцем тыкать не хочу) заламывают за свои шедевры цену, поднять которую не в состоянии даже самые мощные наши издатели, точнее, в состоянии, но испытывают сильные сомнения, что это окупится).

В-третьих, работой наших пиратов можно гордиться. Господа культурные пираты переводят игры на русский с любых языков, выклеивают на диск драйверы для всех мыслимых и немыслимых устройств, придумывают разнообразные ноу-хау. Например, в одном письме нам рассказали, что при наличии лицензионной букинской версии 4-х "Героев" некий сибирский город играет в "левую" версию, а все потому, что пиратскую версию игры можно запускать без диска.

В-четвертых, лицензионные игры не всегда оправдывают возлагавшиеся на них надежды. Встречается бездарный перевод, иногда случаются баги. Пример прокола — недавняя русификация девятой части Might and Magic. При переводе на русский в игре отчего-то перестали читаться свитки, в том числе и с подсказками. В результате обувшей страну безграмотности все игравшие дружно застряли у моста-головоломки на Темном Пути. Как следствие, в нашей редакции пострадали двое писов для прохождения игры и не ожидавшая такой подлянки Пятнистая Рысявка, которую завалили письмами типа "застряла, переведи меня сироток через мост" и отвечающий за сайт Дядя Федор, которому пришлось вносить дополнения в текст по настойчивой просьбе озверевшей от писем Рысявки.

Не подумайте, что я пою гимн пиратам. Я их не одобряю. Но в настоящий момент — что пукавить? — пираты — это санитары нашего компьютерного леса! Которые кусают за мягкие места наших уважаемых издателей, заставляя работать тех быстрее, качественнее и не слишком задирать цены. Так что можно устраивать маски-шоу, гонять пиратов, разорять их лавки и арестовывать подпольные склады — все это бесполезно. Бороться с пиратством можно только одним способом — экономическим: превзойдя пиратов по качеству и не сильно задирая цену.

И кажется, это получается. Потому что года три назад лицензионок вообще практически не было. А сейчас их больше половины. И похоже, чем дальше, тем больше их будет. Ну а сами пираты — наверное, в итоге попросту легализуются, назовут себя по-другому и станут наравне со всеми остальными официально издавать игры, отстеливая за это деньги зарубежным издателям. Мне кажется, это вполне возможно.



Хочу послать вам пачку своих рисунков, которые надеюсь, вы поместите в очередной номер журнала. Я просто видел рисунки других читателей и подумал, чем я хуже.

Денис (goblin_den@mai

Письмо №4

Дэмпинговые панки и бесценные брюнеты (фрагмент письма)

Знаете, зеленоволосого панка я обменяю на калькулятор с радостным чувством выгоды, а брюнета, на 10 см выше меня, мне заменит лишь 4-й Pentium с одноциферным GeForce

polina@kotlomash.ru

Катя

Ну, рыжая сама, я к цвету волос не так строга. Хотя, чувствую, что тут масть — это просто символ мужской потребительской стоимости. Зеленоволосый панк ценой в один калькулятор — та самая паршивая овца, с которой зеленой шерсти клок и радости даже на две калории не наберешь. А вот стильный загорелый красавец брюнет в "Мерсе"... — ну, дальше придумайте сами, только не пишите мне писем, нет у нас в редакции его адреса!

Кстати, об адресах. Полиночка, милая, скажи пожалуйста, брюнет, о котором ты пишешь, это какая реальность — виртуальная или нет? А то есть у меня лишний системный блок, предлагаю спецификацию в обмен на фотку (не твою, брюнета). Все-таки интересно, почем нынче Жефорсы... Если согласна — мой адрес выше.

Геймер

Очередное отвлечение прописномерки и темы "девушка и компьютер". Глас девушки во всем своем женственном великолепии. И надо сказать, лично этот мне глубоко симпатичен. Ценность дыры брюнета, разумеется, преувеличена, но общая тенденция верна. Для окончательной ясности требую создать точную конверсионную таблицу купли-обмена мужского населения на компьютерные комплектующие. К примеру, я провел небольшой опрос с пристрастием среди редакционного состава и составил следующий прейскурант ➤

Письмо №5

Давайте знакомиться...

Хочу изложить свое мнение по поводу письма номера за авторством Orligr'a. Как бы ни откликались геймерши, что они, мол, есть, их все равно жутко мало. Я сам лично общался с большим количеством девушек и, естественно, интересовался об их пристрастиях к компьютеру вообще и к играм в частности. Таких пристрастий чаще всего не оказывалось, а их отношения с компом дальше печатанья (скачивания) рефератов не заходили. Хорошо еще, если оно в какой-нибудь квестик "пробовало" играть. А уж о квейке каком-нибудь и говорить нечего. А я бы очень даже хотел пообщаться с девушкой, для которой Fal out или Max Payne не простой набор букв. Короче, не согласен я с Orl gr'ом. Не с кем бороться его изощренными методами.

На этом, пожалуй, все. Заранее благодарен за возможную помощь. Farewell.

nougrim2@online.ru

Катя

Думаю, твоей мечте суждено сбыться, девушки. Адрес товарища, который сильно страдает и мучается оттого, что ему не с кем бороться, приведен выше!

А что нас мало — так это даже хорошо для тех, кто есть. На нас не нарадуются, не налюбуются, берегут, холят и лелеют. Мышек вот не только 8 Марта, но и в другие дни дарят (у меня уже целая коллекция хвостатых), а коридор дома выложен разно

Наименование	Цена за 1 шт.
Кудрявый кровь с молоком брюнет Торик	Уйдет в хорошие руки за, цитирую, "процессор – 20 ГГц (считает себя человеком, способным быстро считать), видюху – Геформ 4 (за компом 12 лет, до сих пор глаза не посадил), звук – SB16 (стадо медведей в ушной раковине поселилось еще в далеком детстве), память – 256 ОЗУ (не всегда помнит, что нужно делать на данный момент), винчестер – 120 Гб (не банка – а склад малополезных фактов) и сетевуху – 10 Гбит (язык-помело)".
Экзотический, черноволосый и загорелый JB	Станцует румбу за "Пень VII – 102400 ГГц, память – 102400 Мб, хард – 102400 ТБ, видюху – Геформ 555 – эооооо... метов этак на 102400".
Крупногабаритный с проседью матен Дядя Федор	Согласен на "Athlon 2200/KT333/PC3200-512/IBM ICL 60Gb/GeForce4 Ti4200/Audigy/5L DVD-RW/17"TFT"
Уродливая собака отвратительной наружности Геймер	"Пень III, 256 памяти, Radeon 8500 и маленький винтик на 400 гигабайтиков".
Дипломированный секс-символ и душка Доктор	Составит ваше счастье за "Пентиум 4 – 2000, 1 Гб РАМ и Геформ 5"
Аристократично деликатный и нокаутирующе модный оретКОТ	Оценивает себя в стоимость "ноутбука с 1200 МГц Селероном, 256 памяти и 17" экраном".
Хит продаж, статный, но справедливый матен Главред	Будет радостно отдан всем редакционным составом за "Пентиум 133, 8 мегабайт памяти, 40 Мб жесткий диск и EGA монитор".

И отдельный прайс по женской части:

Наименование	Цена за 1 шт.
Рекламный отдел оптом в составе симпатичнейших Даши и Юльки	Категорично желает быть оцененным в "Пентиум 4 3000 МГц и виртуальную реальность за пять тыщ долларов!".
Корректорский состав в лице строгой, но обаятельной и эрудированной Беллы	Согласна на все за "любой самый мощный компьютер, с предустановленной программой автоматической коррекции текстов и отсылки их главреду. И чтобы параллельно можно было в DOOM III играть".
Очарование скромности и юности, а также гений HTML-верстки Ирина	Самооценивается в "Целерон 14000, Джифорс 3(128), 60 гигов – винт с оперативной памятью 256 Мб"
Агрессивно рыжая, невероятно вредная, но жутко симпатичная сами-знаете-кто	Была мною лично оценена как "суперскалярный многопроцессорный Стау без монитора, индикаторов, принтера, звуковой карты, сетевой платы и вообще каких-либо средств вывода, который управляется одной кнопкой Вкл/Выкл и откликается исключительно на пароль Самет".

Цена действительна на момент публикации. Самовывоз. Редакция не несет никакой ответственности за сохранность товара во время транспортировки. Контактное лицо – Геймер. Интим не предлагать (я сам предложу, когда сочту нужным).

цветными мышиными ковриками очень красиво!)

Письмо №5

У нас секса нет...

Привет, Геймер и Катя. Сразу без предисловий, хочу напомнить тебе, что совсем недавно, говоря о насилии и сексе, ты предложил высказываться на тему секса в играх вообще. Я хочу высказаться. На мой взгляд, который у меня нескромный — секса в компьютерных играх нет. И нет игр, по-настоящему эмулирующих секс. То, что есть — это жалкий "кожзаменитель", даже отдаленно не напоминающий то, что есть на самом деле. Квадратная попа Лары Крофт способна привлечь только очень богатых воображением тинейджеров, а разного рода Virtual Valerie и им подобные — это просто слайд-шоу и интерактивный комикс.

Чтобы не быть голословным треплом, хочу сказать, что пока не будет по-настоящему интерактивных костюмов с тактильными ощущениями сами понимаете где — ни о каком виртуальном сексе говорить нельзя. Это все происки дядюшки Онана.

P.S. Большая просьба не давать никому адрес моего ящика. Не люблю почтовые диалоги. Пусть лучше в Почту сразу пишут, кто не согласен.

Серега Козыревский

Геймер

Неправда! Секс в компьютерных играх есть! И даже более того — налицо жесткое порно! Вот я как-то игрался в одну игру, называется, по-моему, Age of Wonders 2. Так там, страшное дело, есть такие удивительные грудастые нимфы с коварнейшей магией Seduce (в переводе "закадрить, соблазнить"). Представляете себе — прет на этакую ночную бабочку здоровый мамонт, а она его хлобысь за хобот, и... И дальше, сами понимаете, занавес. А что они с коротышками непрекопами вытворяют...

Если же тебе любопытен серьезный ответ, то, на мой скромный взгляд, секса в современных PC-играх действительно до обидного мало. Нет его практически. Разработчики прекрасно обходятся пошлостью и суррогатом ошибочно предполагая, что это как раз оно самое и есть для компьютерной игры. Поделюсь с тобой давней мечтой. А хочется мне, друг Серега, чтобы наконец хоть кто-нибудь из просвещенной Европы и не менее просвещенной в определенных вопросах России взял да и написал достойную РПГ с романтическим сюжетом и реалистичными отношениями между персонажами. Чтобы, понимаешь, по сценарию нам не только мечом махать приходилось, но и дела там разные сердечные улаживать. Чтобы промеж нашей партии не только деловые переговоры велись ("Беги, Буу, беги !!" (с) Минск), но и какие-нибудь интимные диалоги происходили. И, разумеется, чтобы оформлено это было без пошлости и банальностей. Чтобы модель отношений было четко вписано в ролевую систему и непосредственно влияло бы на сюжет. Насколько мне известно, подобные игры существуют в благословенной Японии на разного рода консолях. По неизвестной мне причине на английский и тем более на русский не переводятся и на PC-платформу не ввозить не собираются. Увы.

Катя

Представляю, Серега, как в поисках полноты тактильных ощущений ты сидишь, ерзая по коврику для мыши, сунув джойстик между ног и присосавшись к монитору. А потом пишешь нам письмо на эту сладкую тему...

Увы, это правда — секса в компьютерных играх нет. Таковы сложившиеся каноны жанра. Причем рамки эти намного более жесткие и пуританские, чем, например, в кино. На стандартный голливудский фильм положена квота — одна постельная сцена на картину, причем что показывать, а что стыдливо прикрыть простыней, жестко декларировано: сантиметр ниже — и фильм на экранах не появится, а критика обольет его грязью.

В компьютерных играх и того не разрешено. Можно выпустить на экран суккубу в черном дезабилье, при виде которой так и хочется вскричать "о закрой свои бледные ноги!", но нельзя показывать, как эта полуголая красотка занимается сексом со здоровенным красным демоном. Ничем они не занимаются! Единственный общий интерес у них — обломать рога невзначай забредшему в подземелье герою.

Мы свято верим, что смешанный отряд прокаженных героев-персонажей три из шести из ночи в ночь занят только одним — спит. И больше ничем. Хоть плюнь и перешагивай через, и точка! Короче, виртуальных детишек находят исключительно в капусте, куда их подбросили виртуальные аисты. Хотите верьте, хотите нет!

Почему так происходит, вопрос другой, подымать его сейчас я не стану. Желаете обсудить — пишите письма, поговорим! А пока продолжу.

Что с эротикой в компьютерных играх все в порядке. Причем на любой вкус! Что герои, что монстры — широкие плечи, узкие бедра, мускулистые тела, копна волос/рогов/щупалец. Красота. Так бы и затащила такого красавца в темный угол... Девушки тоже не отстают и носят предельно декольтированные (как сверху, так и снизу почти до пупка) магические доспехи +100 с наложенным на них заклинанием Blind. Магические +100 — потому как иначе непонятно, как ЭТО вообще может что-то защищать. А Blind — потому как увидев такое в бою, остается только хлопать глазами. Рукопашная же с красотой в таком наряде грозит перерасти в совершенно другой вид спорта.

Вспоминается глубокое бронированное декольте морровиндовского Golden Saint, которое живописно вздымалось при дыхании вместе с грудью третьего размера под ним. Да, кстати, о выпуклостях на задний буфер Лары Крофт товарищ зря наезжает. Даже на мои критично-ревнивый взгляд фигура у девушки очень ничего.

Короче, пока на любовном фронте комп может предложить широкой общественности только развлечения на уровне "секс-по-телефону" или просто "веселые картинки". Вот только это уже не игры и еще не симуляторы.

Может, когда-нибудь это изменится. А пока, как говорит товарищ Задорнов, "по утрам целуйтесь взасос с розеткой. Помогает".

Мы в сети

Геймер

Очень понравился дизайн сайта номер 6. Все на флэше, все стильно, все оригинально. Также весьма и весьма неплох пятый линк. В число работающих над сайтом энтузиастов входит несколько соотечественников, хотя сам сайт полностью английский. Тем не менее всем поклонникам NWN рекомендуется.

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело высылать означенный линк мне или Кате на ящик (лучше мне, т.к. в итоге я комплектую). Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

1. *www.gameforum.narod.ru.* Сайт для всех, кто любит посещать форумы по компьютерным играм.
2. *http://wcii.narod.ru.* Сайт о WarCraft III. Несколько разделов пока пустуют, но ради дизайна стоит посмотреть.
3. *http://gsoft3d.narod.ru.* На сайте есть материалы для игр и скоро будут читы для великой MORROWIND.
4. *http://Proguys.narod.ru.* Много чего интересного для игр и не только.
5. *http://nwvault.ign.com.* СУПЕР-ПУПЕР-ОГРОМНАЯ database по Neverwinter Nights: модули, портреты и т.п.
6. *www.soundtrackzzz.narod.ru.* Линк на страничку, посвященную игровым саундтрекам. Страничка выполнена во флэше и отличается несколько нетрадиционным дизайном.

Геймер

Ныне же прощаюсь с вами. Прошу считать все вышесказанное милым и беззаботным бредом воспаленного разума. Желаю не капать, читать "Мурзилку", не заморачиваться по пустякам и заниматься каким-нибудь видом спорта.

Катя

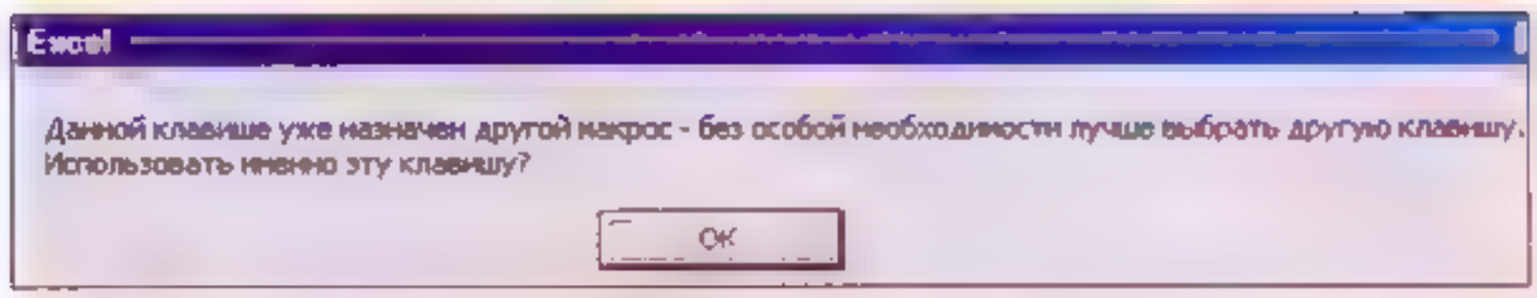
Поскольку к данному моменту наш спор с товарищем Геймером по поводу вышеприведенных писем перерос из рамок корректной дискуссии в нечто, к печати на страницах журнала совершенно непригодное, предлагаю на этом месте закруглиться. А до чего мы с Геймером доругались, извините, договоримся, мы расскажем вам в следующем номере. Золотой вам осени! До свидания.

На антинаркоманские баррикады карабкались, сексом в играх позанимались и редакционный состав распродали.

Катя
Геймер

Катя (kat-tyagushka@igromania.ru)
Геймер (gamer@sobaka.igromania.ru)





Анекдотический микс

:)))

Как известно, Гай Юлий Цезарь умел делать несколько дел одновременно, но при этом ужасно тормозил процесс демократизации империи, за что и был убит своим лучшим другом — Хомой Брутом. Вопрос: нужна ли нам истинная многозадачность такой ценой?

:)))

Что общего между Биллом Гейтсом и Россией?

Одинаковый валютный запас

:)))

Алгебра у программистов. Преподаватель пишет на доске: sin X = 1

— Ну, кто может найти X?

Выбегает программист и так радостно

— Вот, вот X, — показывает на X

:)))

— Дедушка, а правда, что от компьютера с людьми всякие разные непонятные вещи случаются?

— Неправда, внучек, неправда, — сказал дед и нажал на Ctrl-Alt-Del всеми указательными пальцами

:)))

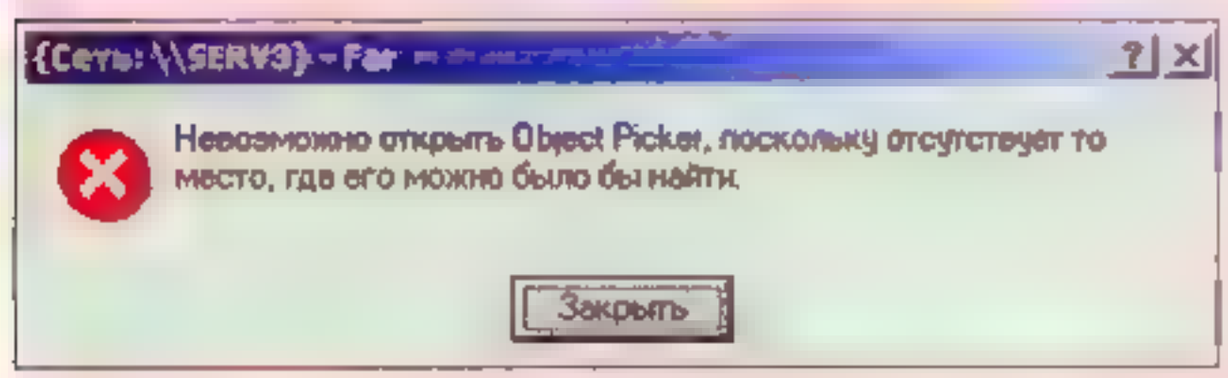
Поссорился фидошник с начальством, идет весь на нервах. Зашел к себе и давай душу отводить. Минуту ругается, другую. Сотрудникам это не нравится и один из них встает и кричит

— ATZ!

Фидошник замолк, отдышался и выдал

— OK

:)))



Штирлиц пишет статью в телеконференцию "Hi, All". Но потом быстро исправляет на "Hi Hitler!!!"

:)))

— Винни, Винни, нам Сова десять боксов прислала! Восемь — тебе и восемь — мне!

— Подожди, Пяточок, как это может быть? Ведь боксов всего десять?

— А в чем проблема? Я даже на Паскале проверил: If $8 $8 = $10 then writeln('Все верно!'),

Так что ты как хочешь, а я свои восемь боксов уже потратил

:)))

Встречаются двое юзеров. Один говорит

— Я тут свежий антивирус достал, не хочешь себе установить?

— Нет, мне это не нужно

— Почему?

— До мой комп так глючит, что на нем ни один вирус не запустится

:)))

Чем хакер отличается от юзера?

Хакер подбирает пароль с третьего раза, а юзер набирает с пятого

:)))

Работал в одном банке программист, все было отлично, но в один прекрасный день пропал. День на работе нету, два. Директор банка узнал — велел сыскать. Поехали к программисту на дом. Дверь на звонки не открывают, но за дверью слышен плеск воды. Решили ломать дверь. Заходят в квартиру — программист в очень жалком виде сидит в ванной синий, на голове почти нет волос, в руке сжимает бутылку от шампуня. Вырвали у него бутылку — на ней инструкция

Инструкция по применению шампуня

Намочить голову

Выдавить небольшое количество шампуня на руку

Растереть шампунь по волосам

Смыть водой

Повторить

:)))

Сидит программист глубоко в отладке. Подходит сынишка

— Папа, почему солнышко каждый день встает на востоке, а садится на западе?

— Ты это проверял?

— Проверял

— Хорошо проверял?

— Хорошо

— Работает?

Работает

— Каждый день работает?

— Да, каждый день

— Тогда ради бога, сынок, ничего не трогай, ничего не меняй

:)))

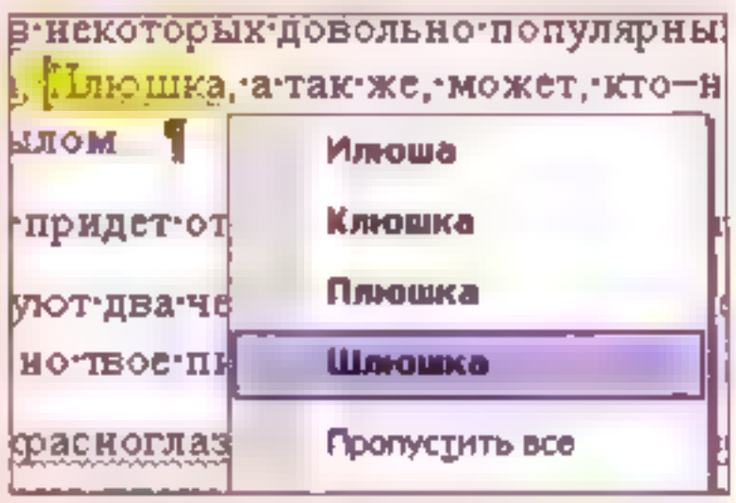
Начинается демонстрация нового компьютера, управляемого голосом. Изобретатель просит зал соблюдать тишину. Только он открывает рот — из зала крик

— Format c! Enter!

:)))

Идет презентация Windows 2002. Билл Гейтс говорит, стоя перед проектором

— Наша новая операционная система имеет встроенный Интернет-сервер, Интернет-браузер, графический редактор, текстовый редактор, музыкальный редактор, электронную таблицу, систему управления базами данных, систему распознавания голоса, оцифровки потокового видео, антивирусный полифаг, Интернет-пейджер, встроенные языки визуального программирования, систему электронной почты и многое другое. А теперь мы попытаемся всю эту хреновину запустить.



Крылатые фразы

:)))

Семь раз набей, один — намыль!

:)))

Век живи, век RTFM, все равно LMD

:)))

Лечу Windows методом научного click'a!

:)))

Полчаса Интернета заменяют стакан сметаны

:)))

ПЗУ — Постепенно Забывающее Устройство

:)))

Водка совершила недопустимую операцию и будет выгружена!

)))

Советские микросхемы — самые большие микросхемы в мире!

)))

Собаке — фидошную жизнь

:)))

Вот и сказочке ESC, а кто не понял — F1

)))

Вот вы о Гейтсе. А ведь рядом дети

)))

Ваш банк выполнил недопустимую операцию и будет закрыт

:)))

Лучше COM'а нет разъема, если нет второго COM'а!

)))

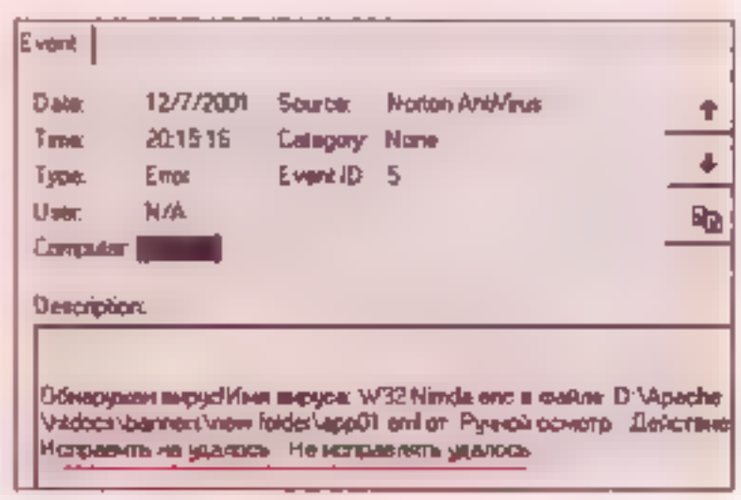
Старый глюк лучше новых двух

:)))

Вот так копишь миллионы, копишь... А потом тебе тортом в морду

:)))

Ваша киска купила бы диски! Рекомендации лучших дисководов



Страшные истории

Дополнительные настройки ...

...типа вывода

У меня есть сканер. И я, когда фотографии сканирую, делаю копию с оригинала — скажем, из файла вася пупкин.TIF делаю вася пупкин copy.jpg

Это предыстория. А история такая. Познакомился, как обычно, с девушкой по асе. Наступает торжественный момент обмена фотками. Я говорю: "Лови".

И посылаю себя, любимого, скомпрессованного в JPEG. А она — не хочет ловить. Я говорю, как же так, и кидаю снова. Нет, не ловит. Говорит: "У тебя поприличнее нет ничего?" Я говорю: "Ты же ее не видела, что там неприличного?" А она: "Я на фотку с таким названием и смотреть не буду, тебе к психиатру не мешало бы".

Думаю — что же не так-то? Смотрю на название — все нормально. А девушка затихла. Обиделась. Может, думаю, и правда к психиатру сходить?

Только на следующий день свежим взглядом оценил всю двусмысленность — вернее даже не двусмысленность, — когда повнимательнее к файлу пригляделся. Назывался он "Я на даче copy.jpg".

С тех пор я внимательнее к клавиатуре отношусь.

* * *

В одну тульскую фирму, торгующую комплектующими и аксессуарами, заходит женщина деревенской внешности и говорит:

— Я тут у вас коврик для мышей купила. Так вот мыши по нему бегают и не дохнут! Может, его водой надо поливать?

* * *

Ездил как-то Юра в Америку на недельку — в командировку. Вез он с собой игровую приставку — Sega Saturn. На таможне оформил вывоз/ввоз игрового компьютера. И с приставкой под мышкой через таможню прошел. А обратно он уже вез сервер — Pentium, этакий гроб на колесиках. На таможне его спрашивают — это что? На что он резонно отвечает: "Игровой компьютер", — и покатил себе эту махину...

* * *

Один американец купил новенький лэптоп Toshiba на замену своему "устаревшему" (прошлогоднего выпуска). И вот как-то он решил поразить коллег, разукрасив свою машину. Купил банку зеленой аэрозольной нитрокраски и выкрасил лэптоп. Весь, от экрана до мышки. И был очень потрясен, убедившись, что компьютер перестал работать. Решив, что чем-то мешает сама краска, он на другой день купил бутылку растворителя, вылил его на лэптоп, и оставил его стекать в раковине. И снова был потрясен, убедившись, что работать компьютер так и не стал. И еще более его потряс отказ магазина вернуть ему деньги или обменять компьютер по гарантии.

Интернет-магазинчик

У нас в академии приближается большой 70-летний юбилей, празднование планируется с таким размахом, что ожидается даже приезд московского министерского начальства. И под это праздничное мероприятие мое личное начальство, со словами "купи водку, коньяк, кофе и все, что нужно", выдало мне 3000 рублей. Поскольку работы перед таким праздником более чем достаточно, да и не хочется таскать на себе коньяк, который все равно без меня выпьют, я решила заказать все в "Оше" с доставкой. Разумеется, через Интернет.

Захожу на сайт: слева — список категорий, справа — товар и цена. В любой момент можно посмотреть корзину, что-то подкорректировать, в общем, все как у людей. Выбираю, потом нажимаю на кнопочку "оплатить заказ", где просят написать имя-фамилию и телефон, чтобы оператор связался. Это меня не удивило, а как еще платить, когда деньги, вот они, в сейфе лежат.

Все заполняю и сажусь ждать. Проходит час (в ожидании звонка оператора). Любимое начальство хихикает: "А они хоть к выходным-то привезут?"

Ждем еще час. Потом меня посещает некое сомнение: а вдруг и правда сегодня заказ не заметят? Иду на сайт "Оши", с большим умственным усилием нахожу-таки, где их телефоны, и звоню в отдел маркетинга и сбыта.

Девушка с другой стороны, несказанно удивившись моему вопросу, дает мне другой номер телефона (на сайте его нет). Звоню туда, молодой человек, взявший трубку, два раза переспрашивает, что это за "заказ через Интернет", потом сообщает следующий номер телефона. Мне такой "ебизнес" начинает нравиться, звоню туда. Там мне с ходу выдают еще один номер телефона (третий), на что я возмущенно сообщаю, что туда я уже звонила, и меня отправили как раз к ним, чем повергла их в несказанное смятение.

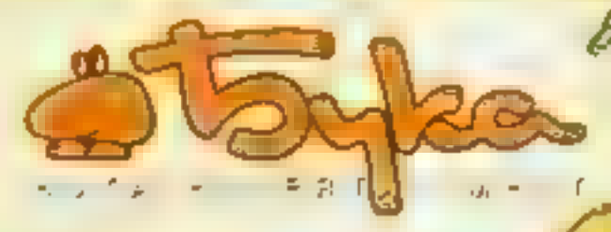
Посовещавшись несколько минут, мне сообщили следующий номер телефона и сказали, что там точно в курсе. "Там" — оказалось горячей линией "Оши", несколько минут препирательств, и мы, наконец, выяснили, что же я натворила. Вздохнув с облегчением, оператор горячей линии, сообщил мне: телефон гастронома, который принимает заказы по телефону. Звоню туда, нарываюсь на старшего менеджера, она лихорадочно пытается понять, что мне нужно и почему я на нее ору. А ору я на нее из спортивного азарта, не подумайте чего такого. Через пару минут объяснений она прониклась, извинилась, попросила сказать ей номер моего телефона и пообещала в течение получаса перезвонить.

Перед тем как повесить трубку, она успела у меня спросить: "Девушка, а что вы заказали?"

Что бы вы там себе ни думали, она действительно перезвонила через полчаса и начала разговор следующей фразой: "Здравствуйте, мы позвонили в офис и нам по факсу переслали ваш заказ..." Я чуть не упала со стула от смеха. Далее началось процедура выполнения заказа. Старший менеджер пошла в торговый зал (видимо, у нее радиотелефон, и было слышно, как она что-то спрашивает у продавцов). Там выяснилась, что примерно треть заказа отсутствует, она опять пообещала перезвонить через полчаса и уточнить, что есть, а чего нет. И через полчаса она действительно перезвонила. Рабочий день у меня давно уже кончился, но ради такого спортивного интереса я была готова сидеть сколько угодно. Перезвонила, тут же передала трубку продавцу, та быстро-быстро начала перечислять, чего нет, что есть, по какой цене (разумеется, в реальности цена оказалась гораздо выше — например, чай 39 рублей вместо 12 на сайте). Потом началось самое интересное: мы начали подбирать другие бутылочки и баночки, заменять те, которых нет, на те, которые есть. В результате заказ сократился примерно на четверть. Потом продавщица быстро-быстро считала что-то на калькуляторе, как я поняла, она все еще стояла в торговом зале, потому что у нее все время спрашивали: "А это брать? А это не надо?" Когда мы на чем-то уже сошлись и продавец пообещала к 9-и утра все доставить, она выдала совершенно замечательную фразу: "Ну, если что-то будет не в порядке, мы вам через полчасика перезвоним?"

Тут я уже не могла сдержаться... и весьма ехидно ей ответила, что через полчасика будет полдевятого, и я уже буду дома, ну и всего хорошего и до свиданья. ■

Спонсоры конкурса: Creative Labs и "Бука"



ГЕРОИЧЕСКИЙ КОНКУРС

Лучший сценарий для Heroes of Might and Magic IV

Конкурс на лучший сценарий для Heroes of Might and Magic IV ("Героев Меча и Магии IV") был объявлен нами еще в июле месяце. К настоящему времени прием ваших работ завершен, в этом номере мы подводим предварительные итоги.

[illegible] для Heroes of Might and Magic IV [illegible]

ПРИЗЫ КОНКУРСА

Призы от Creative Labs: [illegible] Cambridge SoundWorks MegaWorks 510D [illegible] за первое место внешняя звуковая карта [illegible] для Creative PC-CAM 600 за третье

[illegible] Первое октября 2002 года наступил [illegible]

В [illegible] **НО КОМПАКТ** [illegible] Игровая зона [illegible] gamezone@igromania.ru

Золотое руно [illegible]ыто!

В [illegible] Creative Labs [illegible]

А вот так должна выглядеть хорошо оформленная карта. Красочно и интересно. Учитесь!

Без страха и упрека

[illegible] больше [illegible] Но [illegible] Все [illegible] Не [illegible] Но [illegible] Первое [illegible] Но [illegible]

The Elder Scrolls III
MORROWIND

Elder Scrolls III: Morrowind – самая большая ролевая игра в мире. Перед вами вселенная безграничных возможностей! Становитесь доблестным героем, которого ждут великие подвиги, или будьте коварным вором, который жаждет захватить власть в своей шайке. Почувствуйте себя злым волшебником, создающим самое разрушительное заклинание в мире, или благочестивым целителем, желающим спасти мир от очередной чумы. Ваши поступки будут менять характер вашего героя, а его изменения повлекут за собой удивительные превращения окружающего игрового мира. Вступите в конфликт с наемниками, и десятки кровожадных убийц будут повсюду выслеживать вас. Удивите их – и вот уже ваш герой приглашен в гильдию... Запомните: в Morrowind нет двух одинаковых путей!

судьбы. Ставить игроков в неравные условия и помогать некоторым участникам мы не можем, уж извините.

Выдвинутая в прошлом номере теория подтвердилась. Действительно, огромное количество, мягко говоря, отстойных карт было обусловлено торопливостью участников. В последнее время что ни карта — то шедевр. А раньше... ну, мы говорили, что было раньше. Одна работа даже запала в душу: в разных углах здоровенной пустыни находились два замка. Между ними валялась парочка артефактов, охраняемых случайными монстрами, а также кучки ресурсов. И все. Ни деревьев, ни гор, ни рек, ни озер. Просто желтый песок с редкими вкраплениями холмиков. Само собой, на конкурс этот "шедевр" не прошел. Однако "поразил" — это не то слово.

Да, кстати, раз уж речь зашла о дисквалификациях. Нашлись товарищи, которые, несмотря на все наши увещевания, прислали нам такие работы, на которые взглянуть стыдно, а уж выложить на компакт-диск к "Лучшему журналу о компьютерных играх в России, 176 страниц" — да ни за что в жизни! И не пытайте меня на тему того, какие конкретно нецензурности присутствовали в текстовых вставках. Просто скажу, что нарекать города названиями частей тела — это... ну, немного неприлично, что ли. Особенно когда речь идет о ТАКИХ частях тела! Ладно, все, молчу.

[illegible]

Теперь давайте о приятном. Даже нам, опытным игрокам в "Героев", вы открыли много нового. Отдельное троекратное "Ура!" и огромное спасибо хотелось бы, соответственно, прокричать и объявить **Дмитрию Попцову**. Его сценарий **"Look in two eyes!"** — это, как и упомянутый выше претендент на победу, представляет собой что-то действительно новое в героическом картостроении. Дело в том, что это не просто очередное сражение добра со злом, битва за передел земель или, того хуже, спасение прекрасной принцессы из когтистых лап дракона. И вообще бороться здесь придется исключительно для проформы. Основная изюминка карты заключается в том, что она целиком и полностью построена на различных шутках и приколах. В этом сценарии не хочется выигрывать. Хочется просто бегать по полям и лесам, читая все таблички, заходя во все здания и подбирая все предметы. Ибо, делая это, вы узнаете (цитирую из описания к карте), "куда подевались Лазурные драконы и из чего на самом деле сделан Золотой голем... Куда прячется лошадь на поле битвы... как пользоваться взрывчатыми веществами... откуда взялись Гарпии... как правильно приготовить джин-тоник... почему в Казахстане нет леса... где Осы добывают мед... что едят на ужин Циклопы... почему Тигры такого странного цвета... как Минотавры умудряются отражать атаки и как устроен Драконовый голем..." Заинтриговало? Тогда ищите — найти этот сценарий можно ***на компакте***. С точки зрения расположения предметов, правда, карта сильно уступает конкурентам: нет, ну, честное слово, десять костров на одной поляне — явный перебор. Но, пожалуй, не удержусь и объявлю один из итогов конкурса: даже если найдутся 30 карт, более достойных призов, нежели эта, специальный приз Дмитрию мы вручим. Просто за новаторство. Кому-то его юмор может не понравиться, но ведь дело не в этом! Дело в том, за что, собственно, призы и даются: за новые идеи. За воплощение в жизнь того, чего раньше не существовало. Однако не буду раскрывать всех карт. Какой приз — об этом читайте в следующем номере.

[illegible]

Итоги конкурса займут явно побольше места, чем стандартные две страницы. Поэтому кое-что уже можно рассказать сейчас. Хотелось бы остановить внимание участников на критериях, по которым выбирались лучшие работы. Первое, на чем останавливались строгие взгляды жюри, это дизайн карты и ее оформление. Проще говоря, если сценарий представлял собой огромную равнину, украшенную редкими деревьями, или наоборот — непролазный лес, мы даже не доигрывали карту до конца. Другой распространенный недостаток — размещение рядом множества одинаковых объектов. Двадцать одинаковых золотых шахт, располагающихся на одном большом лугу, — зрелище не для слабонервных.

Далее сюжет. Желательно не просто лаконичка фраз в описании к работе, а сюжет, реально существующий, проходящий через весь игровой процесс. Каждый может написать что-нибудь вроде "спасите мир от захватчиков-некромантов" в паспорте. А вы попробуйте сделать так, чтобы игрок ни на секунду не задумался о том, зачем, собственно, он в ваш сценарий играет. Сделать так, чтобы мысли ни о живых, ни о мертвых захватчиках не оставали его ни на минуту.

Третий критерий — это баланс. На картах для многопользовательской игры он достигается одним-единственным решением: симметрией. Несимметричная карта никоим образом для сетевых сражений не подходит. А вот со сценариями для однопользовательской игры сложнее. Там необходимо сделать так, чтобы по мере экспансии по карте — экспансии как вашей, так и соперника — не возникало ситуации, что один из участников сражения гораздо сильнее другого. Вот вам пример: игра может нормально продолжаться первые десять ходов. Затем компьютерный игрок добирается до десяти шахт с золотом, десяти — с серой и пяти пещер с черными драконами. Естественно, играть против такого оппонента — удовольствие небольшое. Конечно, только в случае, если игрок сам не обладает такими же возможностями.

У вас может возникнуть вполне резонный вопрос: а что делать, если и сюжета нету вообще никакого, и баланса не наблюдается, и в то же время карта идеально оформлена — засмотришься. Или по-другому: есть сюжет и баланс, а вот оформление подкачало. Спешу ответить: такие карты уже сейчас практически не имеют шансов попасть в тридцатку, потому что 30 работ, неплохих со всех трех точек зрения, в любом случае наберется. 8 конкурсов тоже не дураки участвуют: знают, как надо карты для "Героев" делать.

Ну что, вот, собственно, и все. Ждите результатов героического конкурса в следующем номере "Мании". Желать удачи не будем: сейчас, когда все работы уже получены, все зависит исключительно от приложенных вами стараний.

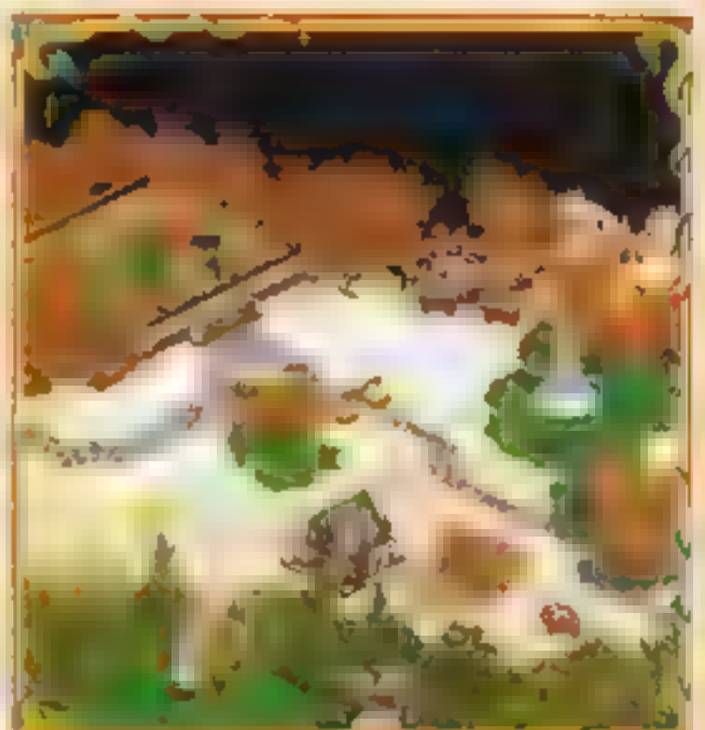
ЖЮРИ КОНКУРСА
Денис Марков, Геймер, Dash,
Святослав Торик и другие
сотрудники редакции
журнала "Игромания"

ПРИЗЫ КОНКУРСА

Призы от "Бу-ки" [illegible] русифицирован[illegible] "Героев Меча и Магии IV" [illegible] 30, еще одну [illegible] бы среду[illegible] блокбастера **"Код доступа: РАЙ"** получат те, кто займет с 1 по 20 место, наконец, фирменные банданы/майки всем, кто займет с 1 по 10 места.

НА КОМПАКТ-ДИСКЕ

На компакт-диске "Игромании" есть [illegible] будет доступен всем героям "Мозговой штурм". В нем вы [illegible] как и в предыдущих номерах, [illegible] конкурсных [illegible] на пути [illegible] по "Героям". [illegible] вступив на его территорию, вы встретите там **правила конкурса в полном варианте** (перечитайте из эстетических соображений), **шаблон паспорта карты** (без которого ваши работы не допускались на конкурс) и **предпоследнюю подборку ваших карт с описаниями и комментариями**. До встречи на компакте.



Некоторые авторы черпают вдохновение в русских народных сказках. Карта сделана по мотивам преданий об Иване-царевиче и Василисе Премудрой.


DELTA FORCE
«ДЕЛЬТА»
ОПЕРАЦИЯ
КИНЖАЛ
Слава Тора-Бора!
Из Афганистана. На память.
Берём Кабул!
NOVALOGIC
www.novalogic.com
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ
1С
snowball.ru
технологии творчества
ИГРУШКИ
КИНЖАЛ

ТЕСТ #26 ИГРОВОЕ КИНО

На днях таки посмотрел Resident Evil (который кинофильм). И скажу я вам: это ВЕЩЬ с большой заглавной буквы! Уж на что игра была пугающей и адреналин вырабатывающей, но фильм в этом плане побил все рекорды. Ой, а как там тетеньке лифтом голову снесло... а как этого афроамериканца начальника сеткой на много маленьких афроамериканцев посекло... Страшно!

И вот что подумалось мне: а ведь, кажется, Голливуд начинает присматриваться к игровым сюжетам. Игры — они ведь [illegible] штука популярная. Фактически, если делать фильм по игре, то рекламная компания огромная [illegible] фильм [illegible] играть [illegible] смотрите, как все было на самом деле? И правда — за последние полтора года новых фильмов столько [illegible] тут вам и Dungeons & Dragons, и Tomb Raider, и Final Fantasy: Spirits Within, и вот свежевышедший Resident Evil.

Я решил тоже не отставать от моды и посвятить Тест игровому кино. Вы найдете вопросы о таких фильмах, как Mortal Kombat, Street Fighter, Sin: The Movie, Tomb Raider и др. [illegible] представлены в [illegible] про призы конкурса.

До [illegible]. В тесте [illegible] жители Подмосковья [illegible] и не запутанная.

Условия теста

К каждому вопросу приводятся четыре варианта ответа. Вам следует ответить на каждый вопрос, отмечая свой вариант ответа. Другими словами, не факт, что существует единственный верный ответ, их может быть больше!

Пользоваться можно любой проверенной информацией [illegible] официальными источниками. Редакция желает вам успехов и победы.

Вопрос первый

Кино, кино... А вот что вам скажу: первый кинофильм по игре был сделан по мотивам [illegible] игры [illegible] что уже в покое? Молодцы, слушайте дальше. Игра эта была суперпопулярной и повествовала о двух братьях, у одного из которых украли невесту. Братья должны были пробежать по нескольким уровням и в итоге помочь [illegible] Big Boss. Что, [illegible] напоминает? Отлично, тогда отвечайте, что за фильм/игру я имею в виду.

А. Double Dragon
Б. Super Mario Brothers
В. Mortal Kombat
Г. Street Fighter

Вопрос второй

Sin: The Movie был очень необычным фильмом. Сами посудите: J.C., который в оригинальной игре всячески помогал Блейду до самого конца, убивают в самом начале. Причем убивает сам Блейд без всякой посторонней помощи. Потом еще из необычного: почти сразу после убийства J.C. появляется его сестренка, тоже J.C., которая успешно заменяет братца. Еще Элексис Синклер, которая как-то не особенно злобствует. Вообще, с игрой почти никаких пересечений, кроме основы сюжета — вируса. Зато и приколов было полно. Например, полное имя хакера J.C. — J.C. Armack, что можно прочитать как J. Carmack (Джон Кармак, главный программист id Software). Ну а самый главный прикол заключается в том, что Sin: The Movie — это на самом деле...

А. Кинофильм, произведенный в студии Мосфильм
Б. Мультфильм в стиле аниме
В. Боевик, [illegible] не по игре, а [illegible]
Г. Фильм, сделанный [illegible]

Вопрос третий

Фильм Street Fighter 1994 года просто обязан собрать огромную кассу, кучу призов и [illegible]. А что в итоге? А в итоге [illegible] Хотя [illegible] Например, Рауль Хулия, [illegible] Аддамс, Кайли Миноуг [illegible]. Ну а [illegible] единоборств [illegible].

А. [illegible]
Б. Дон [illegible]
В. [illegible]
Г. Жан-Клод Ван Дамм

Вопрос четвертый

Все вы, не сомневаюсь, знаете [illegible]. Вышло уже [illegible] два [illegible] [illegible] ру на невиданные высоты. По-моему, Mortal Kombat выходил на всех возможных платформах [illegible] и сделать [illegible] Как их зовут, кстати?

А. К[illegible] и Р[illegible]
Б. Бун и Тобиас
В. [illegible]
Г. [illegible]

Вопрос пятый

Tomb Raider: Lara Croft с Анджелиной Джоли в главной роли [illegible] Ну а [illegible] Лара Крофт [illegible] вид от третьего лица, прыгаем, бегаем, стреляем. Только дело происходит не в каких-нибудь Гималаях, а в [illegible] городе. И охота идет не за модными артефактами, а за [illegible]. Думаю, вы узнали нашу героиню. Ее зовут...

А. Дарси Стерн
Б. Элексис Синклер
В. Алиса Селезнева
Г. Кейт Арчер

Вопрос шестой

В фильме [illegible] Resident Evil [illegible] не присутствует. Как вы помните, в фильме несколько главных женских ролей. Одну из них играет Мила Йовович. Почему-то роль ее не прописана не только в игре, но и в фильме. Помните, когда в конце она выходит на улицы Раккун Сити и понимает, что произошло что-то страшное? Ну вот, это на самом деле завязка второй части игры [illegible]. Если вы внимательно читали статьи Гусева, то должны быть в курсе, что рыжеволосая актриса не только снимется в продолжении RE, но и высказала пожелание участвовать в еще одном фильме по мотивам компьютерной игры. О какой игре речь?

А. No One Lives Forever
Б. American McGee's Alice
В. Grand Theft Auto
Г. Tomb Raider 4

Вопрос седьмой

Последний вопрос будет обратным. [illegible] про игру по фильму. [illegible] дать фильм [illegible] в Сомали. А [illegible] вы можете наблюдать на экранах мониторов игру по этому фильму. Я говорю о фильме

А. "Черный ястреб"
Б. "Особое мнение"
В. [illegible]
Г. "Блейд 2"

Условия выполнения теста

Ответы присылайте на test@igromania.ru либо на адрес редакции. Прочие подробности смотрите в разделе "Участие в конкурсах".

Подготовил Святослав Торик (torick@igromania.ru). Под редакцией Геймера (gamer sobaka igromania.ru) ■

ПРИЗОВОЙ ФОНД

Сегодня у нас крайне необычный призовой фонд. Компании **"Руссобит-М"** и **EAST-WEST** предоставили нам билеты в один из московских кинотеатров на премьеру фильма **"ЦЕНА СТРАХА"**, снятого по роману **Тома Клэнси "The Sum of All Fears"**. Одновременно с фильмом выйдет и одноименная игра, издаваемая в России фирмой **"Руссобит-М"**. Завязку вы наверное уже видели на многочисленных афишах: 27,000 ядерных [illegible] одно про[illegible]. В фильме снимались Бен Аффлек ("Перл Харбор"), Морган Фримен ("Побег из Шоушенко", "Непрощенный", "Семь") и другие. В игре же мы играем за героя Аффлека, который вместе со своим отрядом специального назначения должен обезвредить террористов. Rainbow Six и Ghost Recon не покинут больше нас.

Мы разыгрываем **десять билетов**. Призеров будет пять (как обычно) — каждому достанется по два билета. Сеансы состоятся в начале ноября в кинотеатре **"Американский дом кино"**. По понятным причинам, в конкурсе участвуют только жители Москвы и Подмосковья. Присылая в редакцию письма, указывайте свои телефоны (и код города, если живете в Подмосковье)! Как только мы получим билеты, мы позвоним призерам и сообщим, как они могут их забрать.

Скринтурс #10. Октябрь

Каждый раз к вам мне приходится [illegible] некоторых из тех, кто дождался ваших рукописей [illegible] две-три недели я чувствую себя каким-то [illegible] дешевым землеустроителем [illegible] в каждом [illegible] полезное отсюда. Мол, вот [illegible] в улетаю, у вас интересно [illegible] в деле. А [illegible] раз кучу времени вскроют подлинные [illegible] и [illegible] в [illegible] времена. Интересно, [illegible] через спутник или том радиосетку. Интересно, а что чувствуют [illegible] когда выясняется, что то, [illegible] предмет [illegible] изумлённо?

Чувствуя себя космонавтом [illegible] у [illegible] в М[illegible] [illegible] Я [illegible] Скринтурсе

[illegible] в Скринтурсе [illegible] ке. А [illegible] всем [illegible] участвуют девять картинок и любой читатель "Игромании". Если вы находитесь по ту сторону качественной [illegible] "Игромании" и, соответственно, [illegible]

Кстати, [illegible] в [illegible] разделе на компакт-диске. Ваша задача — зайти в раздел "СКРИНТУРС", узреть там девять картинок, [illegible] идентифицировать каждую игру.

[illegible] screenturs@igromania.ru [illegible] почтовый адрес редакции [illegible] "Участие в конкурсах").

[illegible] Скринтурс [illegible] и [illegible] политическим. От самого [illegible] уже [illegible] до? Правильно, от Тома Клэнси. Игра называется The Sum of All Fears, а сделана она по одноименному кинофильму, идущему в нашем прокате как "Цена страха". Ну [illegible] ядерных боеголовок и одну из них стырили... А вам в качестве специалистов [illegible] надо найти и перепрятать. [illegible] взять? Вперёд!

Немножко [illegible] политике все-таки поговорили [illegible]

Составитель "Скринтурса" Святослав Торик

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ЗА №08/2002

Скринтурс №08. Август

[illegible] правильные ответы и забрав [illegible] письмами типа "А чё так сложно?" [illegible] А [illegible] сразу и [illegible]

Правильные ответы

1. Crazy Taxi
2. Kreed
3. Operation Flashpoint: Resistance
4. Доходный дом (Hotel Giant)
5. Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear
6. Return of the Incredible Machine
7. Newerwinter Nights
8. Sybera
9. Unreal Tournament 2003

[illegible] "Козаки. Снова вон на" от компании "Руссобит-М"

Победители

1. Игорь Гнездовой, г. Москва
2. Андрей Самохин, г. Санкт-Петербург
3. Сергей Паратрупер, г. Красноярск
4. Суицидер, lostsuicider@yandex.ru
5. Сталевар, steelroaster@rusmail.ru

Тест №24. Квесты, квесты...

Как знал. Как знал. Практически никто [illegible] люди, вы не знаете классику квестостроения!

[illegible] призеров прислали ответы [illegible] можно найти [illegible] дание ответить на сле-

[illegible] Выше [illegible] Согласитесь, если теперь вас кто-то спросит [illegible] Hit The Road вы спокойно ответите. Manic Land. Потому что однажды вы уже [illegible] разработкой этой темы.

Правильные ответы

1. А, 2. В, 3. В, 4. Г, 5. В 6. Г, 7. В

Заслуженные трибуны "Игромании" [illegible] Runaway [illegible] Руссобит-М"

Победители

1. Иван Рожнов, г. Пушкино
2. Константин Феоктистов, chertenokgame@yandex.ru
3. Роман Инин, thron4o@mail.ru
4. Павел Харо, morph@list.ru
5. Антон Иванов, july@mail.chita.ru

Работа над подведением итогов, разбор и [illegible] Святослав Торик (torick@igromania.ru); [illegible] призов Петр Давыдов (pdavydov@igromania.ru). Призы по конкурсам предоставлены компанией "Руссобит-М", а также журналом "Игромания".

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Для участия в конкурсах "Мании" вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конверте или в теме письма. Теперь подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, Тест выглядит так: 1-А, 2-Г, 3-В. Скринтурс: 1 — Приключения Крокодила Дэнди, 2 — Russian Davydoff's Gambit.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы в несколько конкурсов, то **присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики**. То же касается и бумажных писем. Не [illegible] конверт [illegible] вы можете [illegible] в конкурсе.

3. *Присылать письма с ответами* можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: 111524, Россия г. Москва, ул. Перовская д. 1 стр. 7 "Игромания". Электронная почта:

TEST@GROMANIA.RU для Теста

SCREENTURS@IGROMANIA.RU для Скринтурса.

Мы не принимаем электронные письма с домена @xakep.ru, т.к. туда не отсылаются письма.

4. Ответы и победители официально объявляются ровно через месяц. То есть [illegible] в "Игромании" №10 ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" №12.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того же [illegible] "Игромании" приходит [illegible] есть ответы на октябрьские [illegible] будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 31.10. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), то вам предстоит романтическое путешествие в редакцию за честно выигранным призом. Всем остальным, т.е. не москвичам, призы высылаются по указанным на конвертах адресам. Если вы не получили свою награду в срок, свяжитесь с нами (по телефону или по электронке pdavydov@igromania.ru) — возможно, произошёл катаклизм и мы утеряли ваш адрес, или вы его неточно указали.

С уважением, редакция "Мании"


ИМАНИЯ
akella
akella.com
КОРСАРЫ III


Highland Warriors
ИГРОМАНИЯ
1С
ФИРМА 1С
DATA EAST

ЖУРНАЛЫ И КНИГИ ПОЧТОЙ

Бланк заказа (заполняется разборчиво, печатными буквами)

почтовый индекс

область (край)

район

город (поселок, деревня, село)

а/я

улица (квартал, проезд, переулок, бульвар, тупик, шоссе, линия)

дом

корпус

квартира

господин ☐ госпожа ☐

фамилия

имя

отчество

число

месяц

год рождения

код города

телефон

Заказанные лоты

лот ☐ количество экземпляров ☐

лот ☐ количество экземпляров ☐

лот ☐ количество экземпляров ☐

лот ☐ количество экземпляров ☐

лот ☐ количество экземпляров ☐

лот ☐ количество экземпляров ☐

лот ☐ количество экземпляров ☐

лот ☐ количество экземпляров ☐

Порядок оформления бланка-заказа

1) Впишите в бланк заказа лоты тех журналов и книг, которые Вы хотите заказать;

2) Укажите количество номеров журналов и экземпляров книг;

3) Напишите свой почтовый индекс, полный адрес, личные данные: фамилию, имя, отчество (в каждой клетке должна быть одна буква);

4) Вложите бланк заказа в конверт и отправьте по адресу: **111673, г. Москва, а/я № 70, "Игромания"**. Если у Вас нет бланка-заказа, Вы можете прислать заявку на открытке или в письме.

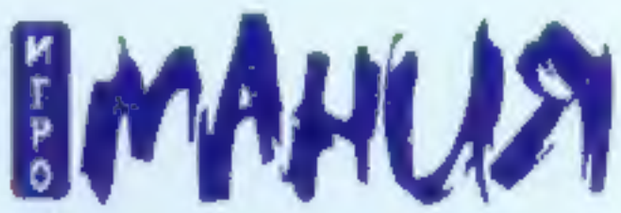
При получении заказа на почте дополнительно оплачивается пересылка денежного перевода наложенного платежа (примерно **8% от общей суммы заказа**). Кроме того, в регионах, недоступных для наземного транспорта, дополнительно взимается почтовый авиатариф.

Оплата журналов и книг производится при получении заказа на почте.

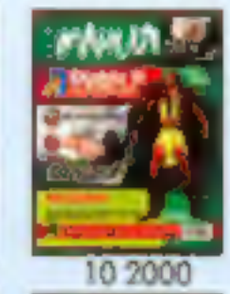
Номера лотов и цены:

Наименование	Лот	Цена с доставкой
Журналы		
«Игромания» №9 2000	900	70
«Игромания» №10 2000	1000	70
«Игромания» №11 2000	1100	75
«Игромания» №12 2000	1200	75
«Игромания» №2-3 2001	301	80
«Игромания» №4 2001	401	80
«Игромания» №5 2001	501	80
«Игромания» №6 2001	601	85
«Игромания» №7 2001	701	85
«Игромания» №07 2002	702	90
«Игромания» №07 2002+ CD	7025	115
«Игромания» №08 2002	802	90
«Игромания» №08 2002+ CD	8025	115
«Игромания» №09 2002	902	95
«Игромания» №09 2002+ CD	9025	120
«Геймпостер»	13	40
Книги		
«Лучшие Компьютерные Игры» №12 +CD	1112	120
«Лучшие Компьютерные Игры» №13 +CD	1113	120
«Искусство волшебства»	11	470
«Мир PlayStation» №1	121	80
«Мир PlayStation» №2	122	80
«Мир PlayStation» №3	123	80

Рассылка наложным платежом осуществляется только по России!



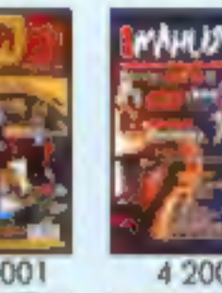

9 2000


10 2000

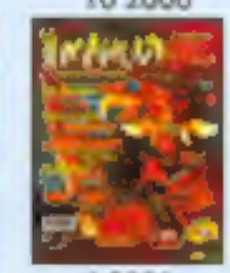

11 2000

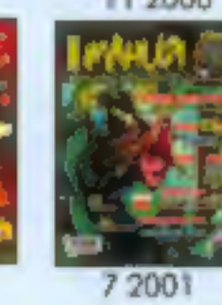

12 2000

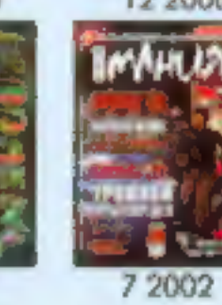

2-3 2001


4 2001

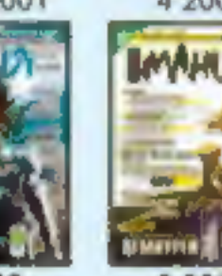

5 2001


6 2001


7 2001


7 2002


8 2002


9 2002


Выпуск №1


Выпуск №2


Выпуск №3


Геймпостер


«Искусство волшебства»

В комплект "Искусства Волшебства" включаются: книга правил, два кубика D10 и карта мира.

от редакции "Игромании"
на основе журнальных материалов

«ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ»
ВЫПУСКИ №12 и №13

- *основа:* руководства и прохождения в печатном варианте
- *плюс:* коды, трейнеры, патчи, игровые дополнения и многое другое
- компакт-диск, *разумеется*, прилагается!

Всегда в розничной продаже книги, новые и предыдущие номера "Игромании"

- **м. Багратионовская, «Горбушкин Двор»** (2-й этаж), В2 119-122. Ежедневно с 10⁰⁰ до 20⁰⁰.
- **м. Беляево,** компьютерный салон **«НОРМА»**, ул. Профсоюзная, д.93А, офис 104. Без выходных. Справки о наличии журналов по тел. 330-2774, 336-2688, как пройти - см. на **www.norma.ru**
- **м. Проспект Мира,** на книжной ярмарке в спорткомплексе **«Олимпийский»**, подъезд 4, место 354.
- На сайте **www.igromania.ru** в разделе «Онлайновый магазин»

Глаз Дракона
The I of the Dragon

PRIMAL SOFTWARE

pc cdrom

В те времена, когда человечество еще только-только вышло из колыбели, за ним нужен был глаз да глаз... Кто наблюдает за нами с поднебесья? Бог? Дьявол? Высшая сила? Нет... Это око последнего Дракона! Только он сможет спасти земли людей от нашествия коварных врагов.

"Глаз Дракона" - уникальная игра, чудесная смесь фэнтезийного экшена и РПГ, созданная российскими разработчиками. Знаете, чем вам предстоит заниматься? Никогда не поверите: воспитывать дракона! Единственного оставшегося в живых из целой расы этих прекрасных существ, некогда мирно сосуществовавших вместе с людьми. Выбрав тип своего детища (как известно, драконы бывают огненные, ледяные или кислотные), вы отправляетесь спасать человечество, попутно взращивая юного перепончатокрылого. В то время, как он будет сражаться с врагами, учиться магии и осваивать новые навыки, люди сами потихоньку станут бороться с монстрами, пользуясь всеми преимуществами своего группового интеллекта.

Еще одной отличительной особенностью игры стала трехмерная графика, использующая самые современные технологии. Наличие таких эффектов, как терраморфинг, динамическое освещение, смена времени суток, различные погодные явления и катастрофы, сделают вашу жизнь в драконьей шкуре поистине незабываемой!

- Роскошная графика в разрешении до 1600x1200, с потрясающими визуальными эффектами
- Множество спецэффектов: терраморфинг (изменение земной поверхности в реальном времени - вулканы, кратеры от выстрелов и т.п.), землетрясения, реалистичная смена времени суток и многое другое
- Объемный звук с завораживающими музыкальными композициями
- Более 40 видов отвратительных чудовищ
- Десять типов людей: лучники, рыцари, простые крестьяне и т.д.
- Свыше 100 видов объектов: здания, деревья, валуны и пр.
- Более 80 видов визуальных спецэффектов